¡Dibuja personajes carnosos realistas!

Cuadro enciclopedia fetichista

edición chicas

Autor/Departamento Editorial del Libro de Técnicas HJ

Introducción

¡Quiero dibujar buenas ilustraciones! ¿Pero a qué debo prestar atención al dibujar ilustraciones? ¿Cómo debo dibujarlas? Incluso si dibujo ilustraciones a ciegas, es difícil crear algo que sea reconocido por quienes me rodean.

Cuando miro las redes sociales todos los días, veo muchas ilustraciones. Entre ellas destacan algunas ilustraciones. En estas obras llamadas "de moda", siento que los "fetiches" del autor están condensados en las ilustraciones. ¡Creo que es sólo cuando hay un "fetiche" que las ilustraciones se vuelven tan atractivas...!?

El propósito de este libro es desentrañar los puntos fetichistas que los ilustradores profesionales tienen presente para realizar ilustraciones atractivas que llamen la atención de un gran número de personas. Esta vez, nos centramos específicamente en "técnicas para pintar cuerpos de niñas de una manera realista" y pedimos a ocho ilustradores, cada uno de los cuales tenía un "fetiche" para cada parte o disfraz, que crearan las ilustraciones.

Si observas la realización de la obra, descubrirás qué tienen de particular los ilustradores y qué los hace diferentes. Luego, aprende las técnicas y formas de pensar para expresar tu "fetiche". Espero que esto te ayude a llevar tus ilustraciones al siguiente nivel.

Departamento editorial del libro de técnicas HJ

Tabla de contenido

Introducción 2

Capítulo 1 テーマ Introducción a los principales fetiches y fundamentos de la pintura sensual por tipo de cuerpo...7

Partes del cuerpo y fetiches Partes del cuerpo que pueden mostrar tu fetiche...8

Colorea tres tipos de cuerpo diferentes para crear un personaje carnoso realista... 10

Método básico de pintura corporal... Tipo de cuerpo normal.

1 Dibuja un boceto ~ Capa base 12

2 1Pinta la sombra 12

B 2 Pinta la sombra 13

4 3Pinta la sombra 13

54 Pinta la sombra 14

6 Agregar aspectos destacados 14

7 Pintar los pezones 15

Método básico de pintura corporal... Tipo de cuerpo pequeño 16

Método básico de pintura corporal... Edición de tipo de cuerpo Glamour 18

Como pintar un cuerpo que se agarra los pechos.....Tipo de cuerpo normal 20

Cómo pintar un cuerpo que sujeta los senos...Tipo de cuerpo pequeño 22

Cómo pintar un cuerpo que sujeta los senos...Versión tipo cuerpo Glamour...23

Cómo pintar una camiseta...Tipo de cuerpo normal 24

Cómo pintar una camiseta...Tipo de cuerpo pequeño 26

Cómo pintar una camiseta...Glamour tipo de cuerpo 26

Cómo pintar un uniforme de marinero...Tipo de cuerpo normal 27

Cómo pintar un traje de marinero...Tipo de cuerpo pequeño 29

Cómo pintar un uniforme de marinero...Glamour tipo de cuerpo 29

Cómo pintar una camiseta...Tipo de cuerpo normal 30

Cómo pintar una camiseta...Tipo de cuerpo pequeño 32

Cómo pintar una camiseta...Glamour tipo de cuerpo 32

Capítulo 2 Cofre temático Ilustrador Mugika 33

1 dibujar áspero 34

2 Dibuja un dibujo lineal 35

3 Capa base 35

■Pintar el cabello 36

5 Pintar los ojos 37

6 Pinta tus labios 37

7 Pinta todo el tono 38

8 Pintando el cofre...39

• Pintar el estómago 40

10 dibujar luz reflejada 42
11 agregar enrojecimiento 42
■ Agregar aspectos destacados 43
B Acabado/Procesamiento 44
Entrevista especial con el Sr. Mukka 46

Capítulo 3 テーマ estómago ilustrador rama 47

1 dibujar un boceto 48
2 Pinta los ojos 49
■Pinta tu cabello· 50
■ Pintar el traje de baño 52
5 Pinta la piel... 54
■ Pintar el estómago 55
7 pintar la cara 56
8 Pinta la piel alrededor del pecho. 57
● Termina tu piel 58
10 pintar el cielo y las nubes 59
11 pintar el mar y las olas 60
12 Pintando la playa 60
B Pintando las montañas y las sombrillas de playa a lo lejos. 61
■Terminar/procesar 61
Entrevista especial con Rama Sensei 64

Capítulo 4 piernas temáticas Ilustrador Hayabusa 65

1 dibujar un boceto 66
② Dibujar arte lineal ~ Pintura base 67
■ Pintar la sombra ~ Pintar las piernas 68
■ Pintar sombras en la ropa 71
5 Pinta el cabello... 72
6 Pinta la sombra caída, los ojos y el collar ~ Mezcla los dibujos lineales 72
7 Pinta el fondo 73
8 Expresar brillo de la piel 74
9 Inserte la luz de la llanta 76
10 Acabado/procesamiento 77
Entrevista especial con el Sr. Hayabusa 80

Capítulo 5 テーマ Ilustrador de axilas Koga Taiga 81

1 Dibuja un boceto ~ Dibuja un dibujo lineal 82
2 Capa base ~ Pintar el fondo 83
3 Pintar la piel 84
■Pintar los ojos 85
5 Pintar el cabello 85
6 Pintar ropa... 87
7 Pintar flores 88
8 Acabado/Procesamiento 89
Entrevista especial con Koga Taiga Sensei 92

Capítulo 6 テーマ Ilustradora de culo Nana Shichiken 93

1 Dibuja un boceto aproximado ~ Dibuja un dibujo lineal 94
2 Pintar el trasero 95
3 Pintar la piel 99
4 Pintar los brazos 101
5 Pintar ropa de conejita 103
6 Pinta la cola 104
Entrevista especial con Nana Shichiken 106

Capítulo 7 テーマ Ilustrador de cabello y piel brillante Sakamuke 107

1 Dibuja un boceto ~ Capa base 108
2 Pintar el cabello 109
3 Pintar la piel 112
■ Pintar ropa 115
5 Pinta la cara 117
6 Colorea el conejo 118
7 Dibuja un dibujo lineal 119
● Pinta a la chica de atrás 120
9 Acabado/Procesamiento 122
Entrevista especial con el Sr. Sakamuke 124

Capítulo 8 テーマ Traje de baño ilustrador Adivinable 125

1 dibujar un boceto 126
2 Dibuja un dibujo lineal 127
3 Aplicar una capa base 127
■Pintar la piel· 128
■Pinta tu cabello· 130
6 Pintar el traje de baño 132
7 Dibuja una expresión húmeda de un traje de baño 133.
• Dibujar gotas de agua en un traje de baño. 134
9 agregar luz reflejada 134
10 agregar reflejos en el pecho 135
11 Añadir resaltado general 136
2 Dibuja la piel mojada 136
B Finalizar/proceso 138
Bonus Cómo hacer un dibujo lineal 140
Entrevista especial al Sr. Bujitable... 142

Capítulo 9 テーマ medias Ilustrador 8 Ichibi 8 145

1 dibujar un boceto 146
2. Pintar los ojos 148
BPinta tu cara· 150
■ Pintar flequillo 150
5 Pintar el cuerpo y la ropa. 152
6 Pinta las medias 154
7 Pintar el pelo de la espalda 155
8 Acabado/procesamiento 156
Entrevista especial con 8 Ichibi 8 Sensei 159

Notas sobre este libro

- Todas las ilustraciones de este libro se crearon en colores RGB. Dado que los colores cambian a CMYK durante la impresión, el tono de color de los datos reales y la ilustración publicada pueden diferir ligeramente.
- Las ilustraciones de cada capítulo están realizadas con un tamaño de 196 mm x 263 mm (resolución 350 ppp). Utilice esto como guía para el tamaño del pincel, el tiempo de producción, etc.
- Las herramientas de pincel básicas utilizadas son las que vienen instaladas inicialmente en cada software de pintura, excepto herramientas especiales. El software de pintura utilizado se enumera al principio de cada capítulo, así que consúltelo.
- Algunas de las imágenes son capturas de pantalla tomadas durante el proceso de creación, por lo que algunas de ellas pueden ser de baja calidad. Hemos intentado tener la menor influencia posible en los comentarios, pero puede haber algunas partes que le resulten difíciles de leer. apreciamos su comprensión.
- Al cargar copias de ilustraciones de este libro en SNS, incluya el nombre del libro (las copias son solo para uso personal). Está prohibido reproducir el contenido de este libro tal cual o subirlo a SNS.

Capítulo 1

Tema Introducción

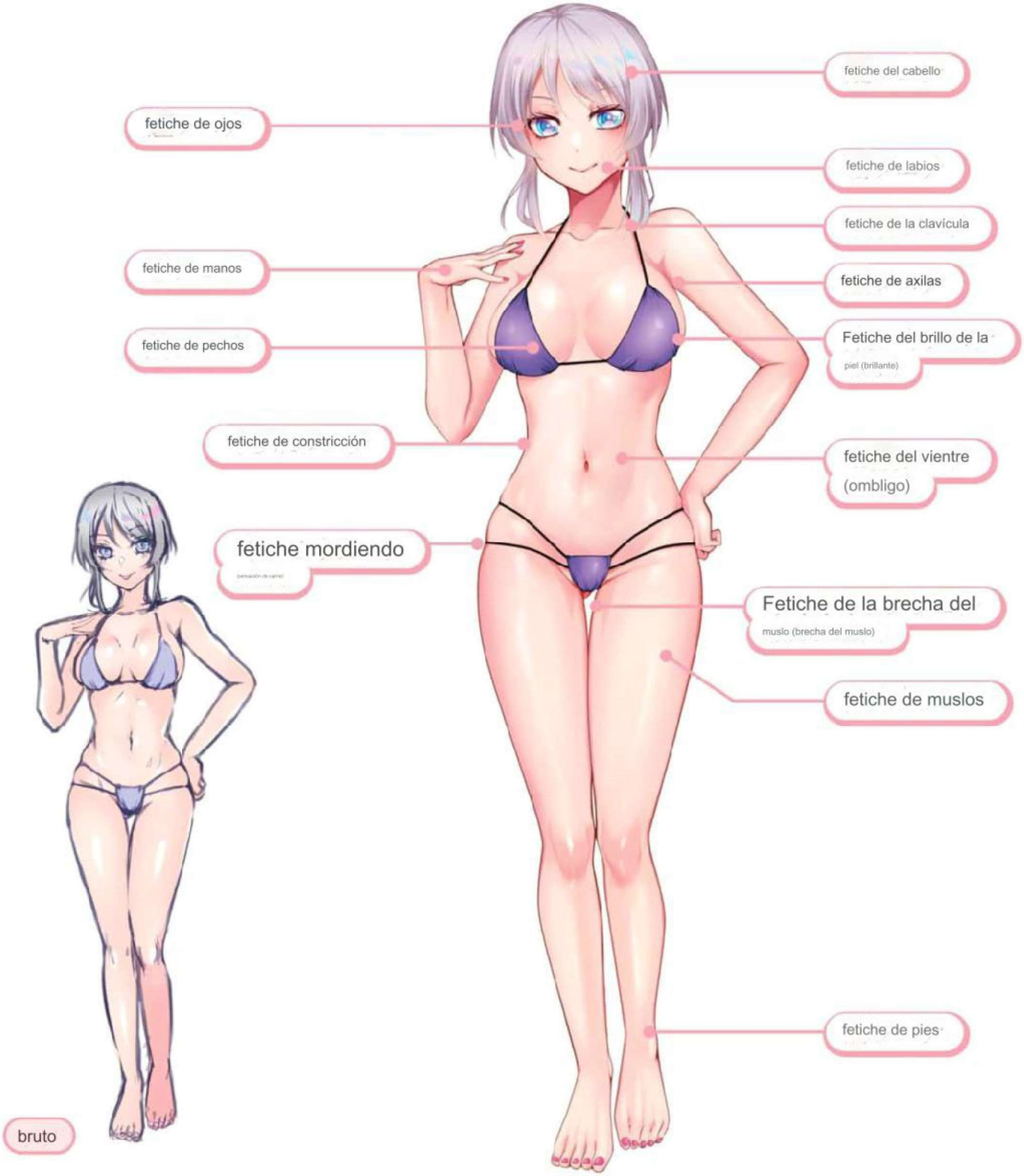
de los principales fetiches y

fundamentos de la pintura sensual por tipo de cuerpo.

partes del cuerpo y fetiches

El cuerpo de una niña está lleno de muchos encantos. Muestra tus partes favoritas exagerando y dibujando cada parte.

Partes del cuerpo que pueden mostrar tu fetiche



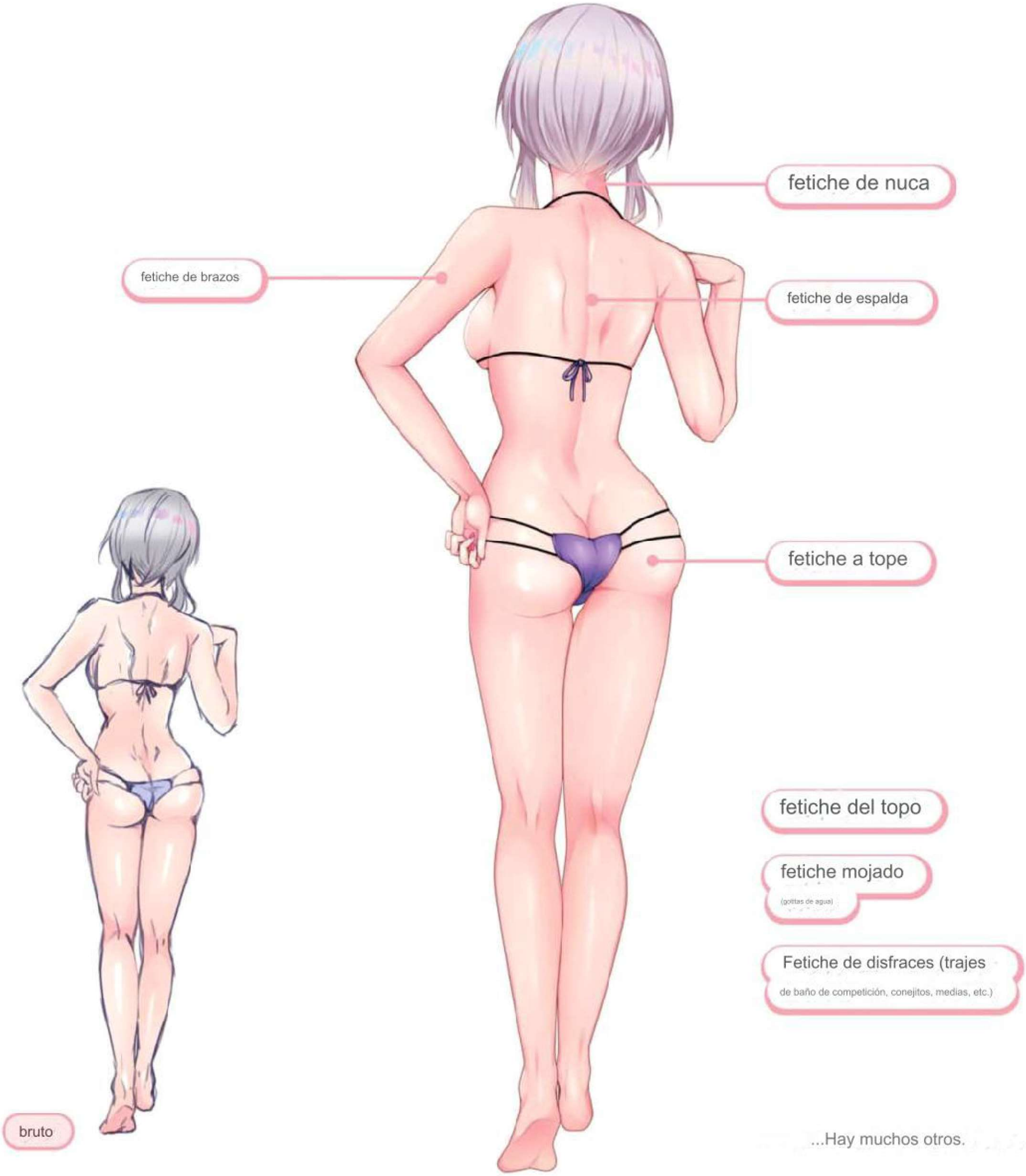
Lo que he escrito aquí es sólo un ejemplo; las partes del cuerpo que tienen fetiches varían de persona a persona. Hay muchas formas de mostrar tu fetiche, como hacer que las partes de tu cuerpo parezcan más grandes, enfatizarlas con diferentes ángulos y crear situaciones creativas.

Información del ilustrador

- Higashioji Mutsuki

Artista manga e ilustrador. Vive en Kioto. Me gustan Meiji-Taisho/Bungo/ocultismo/leyendas urbanas.

Web: https://m6t2k1.tumblr.com/
Twitter: https://twitter.com/m6t2k1
pixiv: https://www.pixiv.net/users/371166



Pinta un personaje carnoso realista.

Aquí te explicaremos cómo pintar un cuerpo con cuerpo sensual de forma ortodoxa. Es una forma sensual y eficiente de pintar, por lo que puedes producir en masa sin preocuparte por la profundidad de la fuente de luz, así que comencemos por dominar esto.

Colorea los tres tipos de cuerpo.

En este capítulo, veremos cómo pintar para tres tipos de carrocería. La zona que más cambia es el tamaño de los senos. A medida que cambia el tamaño de tus senos, la forma de tu sombra también cambiará, así que intenta practicar según tu tipo de cuerpo favorito.

tipo de cuerpo normal

Ella es un personaje de niña ortodoxa. El tamaño de sus senos es normal en dos dimensiones, pero en la vida real son bastante grandes.

Información del ilustrador

- Isoroku

Gorjeo: https://twitter.com/gyisorock

Tipo de cuerpo más pequeño

Tu cuerpo lucirá como el de un niño con senos más pequeños. No sólo tu pecho sino también tus hombros se estrecharán y tu cintura se volverá más modesta. La forma de tu trasero también será un poco más pequeña.

tipo de cuerpo glamuroso

Soy una chica con pechos grandes. Es un tamaño que no existe en la vida real, pero en 2D es donde pones tus sueños, así que no importa qué tan grande lo hagas. Si los glúteos son pequeños, se verán desequilibrados, así que dibuja los glúteos un poco más grandes para que coincidan con el tamaño de los senos. Sin embargo, tenga cuidado de no hacerlo demasiado grande, ya que hacerlo demasiado puede hacer que parezca gorda.

■ Dibujar un boceto aproximado ~ Capa base

1

Dibuja un boceto. Esta vez, tu mano derecha tocará tu cabello. Por lo tanto, la postura es tal que la mano derecha y el pie derecho están hacia adelante y la mano izquierda y el pie izquierdo hacia atrás. Aclara la parte delantera y sombrea la parte trasera.

2

Dibuja un dibujo lineal. Los dibujos lineales son básicamente de color marrón oscuro. Los dibujos lineales se dibujan básicamente en marrón oscuro, pero los límites entre la piel y la piel, las líneas detalladas del cuerpo y otras áreas que están claramente cerca de la fuente de luz se pueden dibujar en colores más claros. dibujo lineal.

3

Pinta el color de fondo. Elija un tono de piel con un fuerte tinte amarillento, que sea familiar para los japoneses. Después de esto, agregaremos rosa para darle un tono más carne, por lo que una base amarilla está bien.

2 1Pinta la sombra

4

Primero, pinta el tono básico (1 tono). Aquí añadiremos un ligero matiz rojizo al color anterior. 1 Pinta las sombras creadas por los desniveles del cuerpo. Coloca la sombra en tu pecho para crear una forma esférica y en el estómago para crear un six-pack.

5

Así se ve sólo con la sombra. Apila esta capa en modo Multiplicar.

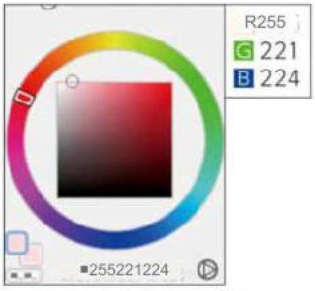
6

El método para aplicar sombras es el mismo para todos, usando un pincel para pintar sobre las sombras rugosas y luego sombrearlas. Esto se repetirá. En este caso, puede sombrear áreas distintas a las áreas donde los huesos son claramente visibles, como la clavícula. Si estableces límites demasiado bien, tu cuerpo lucirá huesudo. Se vuelve.

3 2 Pinta la sombra

7

Pinta la segunda etapa de sombra (2 sombras). Esto se utilizará como sombra para que conozcas la trama general. Agrega sombras en el área del pecho, la mano izquierda y la pierna izquierda en la parte posterior del cuerpo, el área de la ingle (aquí es donde estará más oscura) y, para enfatizar la cintura, agrega sombras en las costillas y alrededor del cuello.



Aumentemos el enrojecimiento de una vez. Al hacer esto, puede crear una sensación de tridimensionalidad, así como suavidad y calidez de la piel.

8

Esto es lo que sucede cuando superpones dos sombras. El tono aquí se puede aplicar prestando atención a la fuerza y debilidad del borde para crear una sensación de transparencia en la piel. Tenga cuidado de no difuminar las líneas completas; si difumina las sombras aquí, toda la imagen quedará borrosa, así que tenga cuidado.

4 3Pinta la sombra

9

Después de esto, agregaré un tono para crear una atmósfera, pero como agregaré el tono en violeta, el tono se destacará del cuerpo. Para evitar que esto suceda, agregamos 3 sombras para mejorar la tez del cuerpo. Aunque esta sombra es roja, las áreas para aplicarla se limitan a áreas donde la sombra es creada por un objeto obstruido, como los senos y los brazos.

10

Para crear profundidad en el cuerpo, dibujé un poco de rosa, un tono de púrpura ligeramente más suave, en las sombras del cuerpo. Sin embargo, si aplicas más presión que esta, tu piel se enrojecerá, así que asegúrate de limitar las áreas en las que lo aplicas. Es importante ir.

5 4 Pinta la sombra

11

Ahora que he logrado suficiente tridimensionalidad y textura de piel, agregaré algo de atmósfera (4 sombras). Las sombras que dan una sensación de aire son las áreas donde el aire se mete entre el pecho y el cuerpo, o entre la cara y el cuello, lo que hace que se vea oscuro. Colorearé estas sombras con violeta. En esta ocasión imaginamos una iluminación interior ortodoxa, pero si hay un fondo, sería buena idea elegir un color que combine con la atmósfera del fondo.

12

Superponga la sombra marcada con • en modo normal. Tenga cuidado ya que la imagen quedará bastante oscura en el modo de multiplicación.

4 Tenga cuidado de no entrar en áreas pequeñas. Por ejemplo, el ombligo también tiene sensación de aire, pero si lo pones aquí parecerá flotante, así que no lo pongas ahí. La clave para que luzca así es no prestar demasiada atención a los detalles.

6 Agregar aspectos destacados

13

Añade aspectos destacados. Para las luces, configure el modo aditivo (emisión de luz), agregue un color amarillo claro y luego baje la opacidad a aproximadamente el 65%. Resalta sólo las zonas más luminosas de la piel.

14

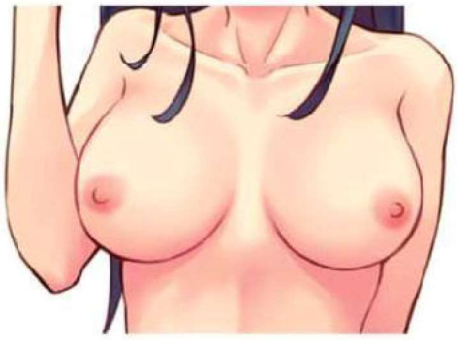
Cuando aplica amarillo en modo aditivo (emisión), el centro se vuelve blanco y los bordes se vuelven amarillos, lo que aumenta el tono del color y lo hace perfecto para una luz con sensación de pintura.

7 Pintar los pezones

15

Para los pezones, primero dibuja una protuberancia con un dibujo lineal, luego hazla más grande y pinta el área circundante de rosa. Utilizo un aerógrafo para evitar que la pintura luzca demasiado crujiente.

16



Oscurece la parte inferior para que coincida con la sombra del cofre.

17

Agrega un resaltado a la parte superior donde no hay líneas. Tenga cuidado de no hacerlo demasiado brillante.

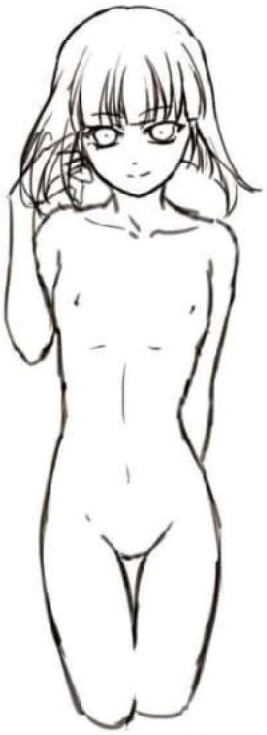
Puntos por pintar la piel.

- A medida que las sombras se oscurecen, seleccione cuidadosamente las áreas a aplicar.
- Para el primer tono (1 tono), píntalo atrevidamente con un color claro.
- La piel debe ser amarilla y las sombras deben volverse rojizas gradualmente.

*Para partes pequeñas como pezones y ombligo, si aplicas demasiado, se verá desordenado en la pequeña pantalla del teléfono inteligente, así que lo mantengo simple a propósito.

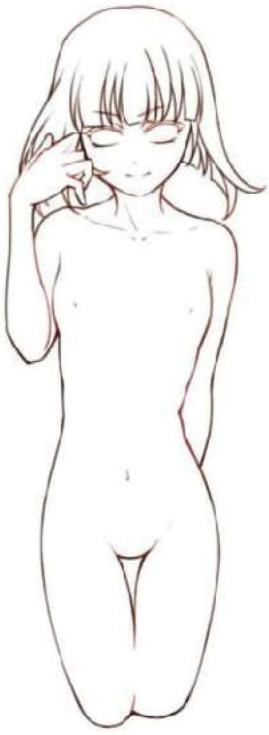
Método básico de pintura corporal... Tipo de cuerpo pequeño

1



Las mujeres con senos pequeños ya no parecen femeninas solo porque no tienen senos. Así es, dibuja un dibujo lineal. Al dibujar, intente dibujar toda el área en una curva suave. Además, dado que el torso es delgado, adelgace también los muslos.

2



Aplique una capa base teniendo en cuenta las líneas redondeadas. El método de pintura y los colores son los mismos que para un tipo de carrocería normal.

3

Es lo mismo.

4

1 Añade una sombra. Mis senos no son esféricos, pero soy consciente de su redondez. Como tiene una línea suave, tengo cuidado de no sombrearla demasiado.

5

Pinta la sombra. Al agregar sombras nítidas a los músculos verticales del estómago, puedes expresar la sensación de carne.

6

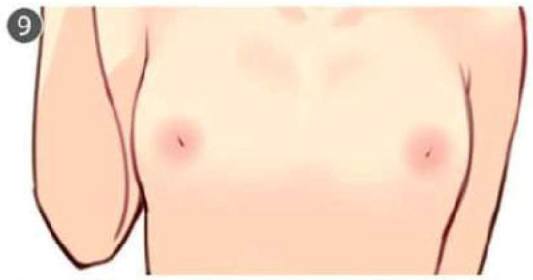
3 Añade una sombra. Agregue enrojecimiento para mejorar la tez del brazo izquierdo detrás de la espalda, el área de la ingle, el área entre la cara y el cuello y los codos.

Añade aspectos destacados. Al iluminar el ombligo, puedes crear una sensación de desigualdad alrededor del ombligo.

Consejos sobre cómo pintar para tipos de cuerpo más pequeños

No pongas demasiada sombra alrededor de tu pecho. Si oscureces las sombras aunque tu pecho no tenga ningún bulto, parecerá los músculos pectorales de un niño. Sé consciente de la suavidad de tu cuerpo femenino.

4Agrega una sombra. Agrega una sombra violeta donde agregaste el color rojizo anteriormente.



Si tienes senos pequeños, la forma de tus pezones también debe ser modesta. Tenga cuidado de no ser demasiado asertivo.

Agrega un poco de rojo a la parte inferior.

Añade aspectos destacados. Puse un poquito en la punta del pezón y una cantidad más fina en la parte superior.

Método básico de pintura corporal... Edición de tipo de cuerpo Glamour.

1

Si tus senos son grandes y tus glúteos pequeños, estará desequilibrado. Por lo tanto, si agrandas tus senos, asegúrate de agrandar también tu trasero. Haga que sus piernas sean más gruesas para sostener su pecho y sus nalgas. Dibuja un dibujo

2

lineal. La cintura es demasiado gruesa. El método de pintura es el mismo que para las niñas de tamaño normal. En primer lugar, asegúrese de mantenerse a salvo. Los brazos todavía son delicados y la mayor parte tiene poca capa. Es duradero.

3

4

1 カゲ Adjuntar. Aplica 2 sombras en las áreas suaves. La sombra alrededor del pecho es firme y las partes nervudas quedan en sombras nítidas, que se adhieren a los ojos. Pintar.

5

6

3 Añade una sombra. Cuanto más grande sea el cofre, mayor será el área oscura entre el cofre y el estómago, así que agregue un tono más grande.

7

8

7 8

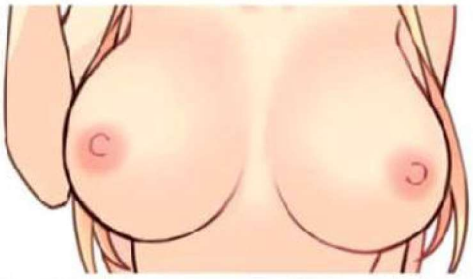
Agrega 4 tonos de la misma forma que los 3 tonos. 4 Las sombras se pintan usando capas en modo normal, por lo que no se ven tan oscuras.

Añade aspectos destacados. La luz en la parte superior del cofre tiene un área ligeramente más amplia y resalta.

Puntos para recordar al pintar una figura glamorosa

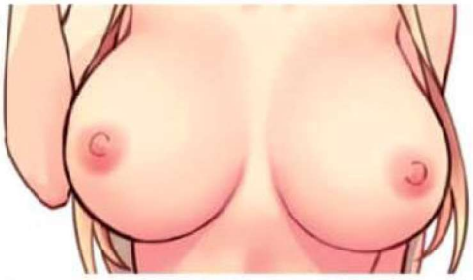
Si tienes una figura glamorosa, dibuja la tercera y cuarta sombra debajo de tus senos para resaltar más el tamaño de tus senos.

9



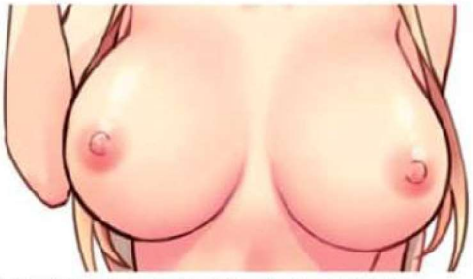
Si tienes un cofre grande y estás en una postura como esta, donde el lado derecho está al frente y el lado izquierdo está detrás, el ángulo de tu pecho también cambiará. Dado que el brazo está levantado, el pezón derecho queda hacia arriba y el izquierdo hacia abajo. Además, tenga cuidado ya que la posición de los pezones no es simétrica (para tipos de cuerpo normales y pequeños, la posición de los pezones es casi paralela).

10



Si tus senos son grandes, dibuja la forma de tus pezones con un dibujo lineal. El método de pintura es el mismo que para el tipo de carrocería normal.

11



Añade un resaltado para que puedas ver la protuberancia del pezón.

Cómo pintar un cuerpo que se agarra los pechos...Tipo de cuerpo normal

1

PUNTO

Esta será la llamada postura de "apoyo de manos". El método básico de pintura es el mismo.

La fuente de luz sigue siendo frontal, pero la pose ha cambiado para que puedas ver los lados del cuerpo, por lo que las cuatro sombras crean una sensación de profundidad.

Además, como el ángulo es desde abajo, se ha creado una nueva sombra en la cara, pero como aquí es una sombra deformada, no es necesario pintarla estrictamente.

Está revestido. Voy a pintar de la misma manera hasta este punto.

2

La postura del sujetador de mano puede considerarse como un estado en el que se sujeta una esfera. Primero, coloca la sombra como una esfera en la esquina inferior derecha.

3

2 Kage.

Para mantener intacta la forma de tus senos, agrega sombras solo alrededor del área que estás sujetando con los dedos. El dedo índice está enterrado en el pecho, por lo que la línea del pecho queda arriba. Por otro lado, tu dedo anular debe estar más alto que tu pecho.

3 Kage. Tenga cuidado de no dar demasiada sombra a sus dedos enterrados. Sólo lo puse en la punta de mis dedos por un rato.

Agregué 4 sombras. En cuanto al cofre, está apoyado hacia arriba, por lo que no hay sombras sobre él. Sólo se añade ligeramente el escote.

Al mostrar el costado de su cuerpo, será más fácil ver el desnivel alrededor de su estómago. Agregue sombras y luces teniendo en cuenta sus músculos abdominales. Una mujer real con un six pack tendría un cuerpo muy musculoso, pero exagerándose un poco en dos dimensiones, puedes crear el cuerpo femenino voluptuoso perfecto.

Cómo pintar un cuerpo que sujeta los senos...Tipo de cuerpo pequeño

Pinta el cuerpo más pequeño de la misma manera. línea 1 La clave de la pintura es que no quieres que tus dedos se hundan, así que pinta con los bordes. El objetivo es difuminar los límites entre los dedos y los senos.

Es Kage. En cuanto al cofre, se siente esponjoso.

2 Kage. Las costillas no quedan ocultas por el cofre, así que dibújalas un poco más oscuras.

3 Kage. El desnivel también es fino.

Como no hay muchas sombras, puse 3 sombras y 4 sombras en las líneas laterales del cuerpo. Pon también un poquito en la zona del escote.

Agrega un ligero toque de luz en la parte superior de tu pecho y ombligo.

Cómo pintar un cuerpo que se agarra a los pechos...Edición tipo cuerpo Glamour

Incluso si tus senos son grandes, básicamente debes tratarlos como una esfera al pintar.

1 Kage. El pecho derecho tiene forma de melocotón. Agregue sombras solo al área mínima alrededor del área que presionó con los dedos.

2 Kage. Dado que el dedo está enterrado en la sombra, es posible que desees oscurecer la sombra, pero no deseas llamar la atención sobre el dedo en sí, por lo que no es necesario aplicarlo demasiado cerca.

Agrega las sombras 3 y 4 en el escote, las axilas y entre los brazos y el pecho. Asegúrate de afinar las sombras en los bordes de tus dedos, pero difumina las sombras en las áreas ásperas.

Al hacer que las cuatro sombras que caen sobre el hombro izquierdo sean nítidas, puedes crear una apariencia tonificada.

Añade aspectos destacados y listo. La forma del pecho es esférica, por lo que añadir reflejos es lo mismo que para un niño de tamaño normal.

Cómo pintar una camiseta...Tipo de cuerpo normal

bruto

Esta vez dibujaré una camiseta de la talla justa. Hay partes de la camiseta 場合は、suave y ceñida que se estiran y partes que se pegan a la piel.

dibujo lineal

Las arrugas se expresan coloreando, así que no dibujes muchas líneas y, si lo haces, intenta agregar solo unas pocas líneas finas. Como uso sostén, mis senos tienen una forma perfecta.

primera capa

Si llevas una camiseta ajustada, el tono básico es el mismo que cuando llevas una camiseta color nude.
Las partes que se adhieren a tu piel no son piel humana, por lo que difuminarlas hará que parezca poco atractivo. este Agregaré sombras prestando atención a dos puntos.

1 sombra

1 Las sombras provocan arrugas en la propia ropa. Pinte la forma de la arruga, afeite el centro, redondee los bordes y repita este proceso.
Las sombras en áreas oscuras, como debajo del pecho o entre las entrepiernas, reducirán la visibilidad, así que tenga cuidado de no sombrearlas demasiado. Es importante no abarrotarlo demasiado.

2 kilos

2 Las sombras son arrugas provocadas por las irregularidades del cuerpo humano. Sin embargo, aplícalo a lo largo de las arrugas de 1 sombra. Si aplicas sombras profundas en todas las arrugas de la ropa, se verá desordenada, así que aplica sombras a lo largo de las arrugas, pero no en todas las arrugas.

3kage

3Kage pinta de rojo para mejorar la tez del cuerpo. 4Aplica la sombra en el área a pintar. Para la parte de tela, simplemente agrégala suavemente para agregar profundidad a la sombra.

4kage

4Pinta la sombra. Se convierte en una sombra de la atmósfera. Cosas como sombras entre las mangas de las camisetas y los brazos. Además, esta postura tiene el lado derecho del cuerpo inclinado hacia atrás, por lo que la línea del lado derecho del cuerpo se oscurece.

refinamiento

PUNTO

Sea consciente de crear arrugas alrededor de los músculos abdominales. Puedes expresar tu cuerpo voluptuoso incluso usando una camiseta.

Si siente que las arrugas no se eliminan lo suficiente, use un pincel fino para dibujar las líneas de las arrugas como si creara una sola rama.

El punto clave es la sombra en el cofre. No hay un tono real, pero se incluye para expresar el ajuste perfecto de la tela. No es una sombra 100% oscura, pero si la pones en un tono más fino quedará así.

Cómo pintar una camiseta...Tipo de cuerpo pequeño

primera capa

1 sombra

2 kilos

3kage

4kage

Si tienes un tipo de cuerpo pequeño, las camisetas no te quedarán perfectamente, por lo que si eliges algo holgado, tu cuerpo esbelto resaltará más. En cambio, no hay zonas tensas, sólo arrugas caídas.

Cómo pintar una camiseta...Glamour tipo de cuerpo

primera capa

1 sombra

2 kilos

3kage

4kage

Como los senos son grandes, las sombras también serán grandes. Además, cuando apliques sombras en el área del escote, aplica no solo una sombra, sino dos sombras para enfatizarla. Haz que la forma de tu pecho sea más holgada que la de tu tipo de cuerpo promedio.

Cómo pintar un uniforme de marinero...Tipo de cuerpo normal

bruto

Dibuja un traje de marinero desde un ángulo inferior con los senos planos. Como uso sostén, mis senos tienen una buena forma.

dibujo lineal

Dibuja un dibujo lineal. En realidad, incluso si tienes senos grandes, la tela en el dobladillo no se estirará tanto, pero quería mostrar tu estómago, así que lo hice un poco engañoso.

primera capa

Aplicar una capa base. Aunque el uniforme de marinero es blanco, el color base es azul claro. Los pliegues aquí no están dibujados.

1 sombra

A medida que agregas la sombra, ten en cuenta que solo se tira hacia arriba.

Al difuminar todas las sombras en la parte inferior, puedes crear la sensación de que te empujan hacia arriba. El estómago está escondido detrás de la ropa, así que no lo dibujaré en detalle.

2 kilos

Agrega el tono de la falda para que combine con tus músculos abdominales. Los pliegues tienen forma para coincidir con las arrugas alrededor del torso, y las arrugas de la ropa que siguen la línea del cuerpo se fusionan con las arrugas de los pliegues.

Coloca la segunda sombra según la forma de la primera sombra.

3kage

3Inserta la sombra. Añade enrojecimiento a la ropa y al cuerpo.
Al igual que con la camiseta, para no enfatizar la crudeza de la tela, limité la expresión de las sombras a no más de dos sombras.

4kage

4 Elegí un color rojizo para la sombra. Cuando estaba desnuda, usé un tono morado, pero como el color de fondo de su ropa es azul claro, si estuviera vestida de morado, el cambio sería sutil.

refinamiento

PUNTO

La forma del uniforme de marinero está bien siempre que se vea linda sin intentar ser demasiado realista.

Asegúrate de sombrear las partes del cofre que están estiradas y difuminar la mayor parte del dobladillo.

Asegúrate de agregar pliegues y sombras a tu falda, teniendo en cuenta los contornos de tu cuerpo.

Cómo pintar un uniforme de marinero...Tipo de cuerpo pequeño

primera capa

1 sombra

4kage

2 kilos

3kage

Aplica las sombras 1, 2 y 3 gradualmente para aclararlas.

Como los senos son menos redondeados, hay más arrugas rectas.

Los uniformes de marinero están hechos de tela gruesa, así que tenga cuidado de no agregar demasiadas sombras pequeñas.

Cómo pintar un uniforme de marinero...Edición tipo cuerpo Glamour

primera capa

1 sombra

4kage

2 kilos

3kage

Como los pechos son grandes pintémoslo como si fuera una esfera cubierta con tela.

El dibujo lineal tiene una forma muy falsa, pero está bien si priorizas tus propias preferencias sobre el realismo.

Además, como los senos son grandes, las sombras serán grandes, por lo que las sombras en la piel tendrán áreas donde los límites serán visibles y áreas donde los límites serán borrosos.

Las sombras provocadas por el desnivel del cuerpo están vagamente dibujadas y las sombras provocadas por la ropa están claramente dibujadas.

Cómo pintar una camiseta...Tipo de cuerpo normal

bruto

Las camisetas en Y están hechas de telas rígidas, así que dibuja líneas y arrugas rectas. Mientras prestas especial atención a la forma de la camiseta, dibuja el cuello para que quede erguido.

dibujo lineal

No es necesario que dibujes los botones, pero ten cuidado con la alineación. Las camisetas en Y para hombre están en el frente derecho, mientras que las camisetas en Y para mujer están en el frente izquierdo.

primera capa

Aplicar una capa base. Para que esta chica pareciera más caucásica, cambié el color base de amarillo a más blanco. Además, la camiseta en Y es en realidad blanca, pero elegí deliberadamente una base amarilla. El color del lagarto no ha cambiado.

1 sombra

La textura de la camiseta se expresa añadiendo una línea recta alrededor del área del estómago. Deja suavidad alrededor del pecho. Para los brazos, está en algún punto intermedio; si es demasiado rígido, no sentirás la tela alrededor de tus brazos, y si es demasiado suave, no igualará la firmeza de la tela alrededor de tu estómago.

2 kilos

Agrega 2 sombras. Añade arrugas que sigan las líneas del cuerpo. Aplicar para aclarar aún más las sombras borrosas.

3kage

3Inserta la sombra. Añade enrojecimiento al cuello y los brazos.

Nuevamente, sería mejor no incluir tres sombras en la tela para que la imagen no parezca demasiado pesada. Aplicando una capa ligera sobre el tejido se resalta la frescura de la piel ligeramente expuesta.

4kage

4Inserta la sombra. Aunque en realidad no es transparente, el uso de un color rojizo hace que parezca ligeramente transparente y resalta los senos.

refinamiento

PUNTO

Para expresar la rigidez de la tela de la camiseta, las líneas de ropa también tendrán líneas más rectas para crear esquinas. Dibuja la sombra para que parezca angular. El punto clave es el espacio creado por la alineación de los botones.

es.

Además, en esta pose, la mirada del personaje se centra en las manos. Asegúrate de aplicarlo con un poco más de cuidado, ya que tiende a llamar la atención sobre tus manos.

Cómo pintar una camiseta...Tipo de cuerpo pequeño

primera capa

1 sombra

2 kilos

3kage

4kage

Este tipo de cuerpo tiene pocas irregularidades, por lo que es difícil expresar la feminidad. Por eso, por otro lado, aprovechando la suavidad del tejido, aunque no sea natural, resaltamos la feminidad.
También expresa feminidad a través de hombros redondeados y otros gestos.

Cómo pintar una camiseta...Glamour tipo de cuerpo

primera capa

1 sombra

2 kilos

3kage

4kage

Como mi pecho es grande, el espacio entre mis camisas será grande. Este es un punto clave, pero si haces el espacio demasiado grande, se verá desagradable, por lo que el equilibrio es importante. Dibuja las arrugas alrededor del pecho con claridad y en línea recta.

Capitulo 2

tema

pecho

ilustrador

malificación

ilustrador

Tema

Cebada x “pecho”

Título de la ilustración

"Después de bañarse"

Tiempo total de trabajo de ilustración

Aproximadamente 36 horas

Software de pintura que suelo utilizar

Photoshop

1 Dibuja un boceto

El concepto era "¡Quiero conservar mis fetiches!", así que lo dibujé de manera que pudieras ver sus senos, estómago, axilas, nalgas y piernas desde una vista aérea. Por eso, elegí una composición que muestra a la persona sacando el pecho y girando las caderas.

La composición original era así, pero en la revisión incliné ligeramente el ángulo del personaje. Mi pecho ahora está más enfatizado.

El lunar en la nuca es su punto de encanto. Los lunares destacan sobre la piel blanca, por lo que pueden ser un punto focal.

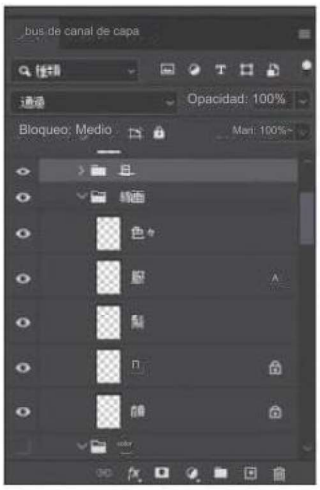
En la ilustración real, el brazo está cortado, pero es importante dibujar todo el cuerpo correctamente para que el cuerpo humano no colapse.

No hay dibujos lineales para los ojos, solo colorear. Además, tengo capas de dibujo lineal separadas para cada parte. Esto hace que sea más fácil cuando quieras hacer correcciones.

2 dibujar un dibujo lineal

Dibujemos un dibujo lineal. Para expresar el agua que gotea, en lugar de entintar todas las gotas de agua con la misma densidad, expresé el peso del agua variando la intensidad.

A veces dibujo dibujos lineales, como la parte de encaje de un sujetador o el enrojecimiento de las mejillas, en un color que combine con el color subyacente en lugar de con un negro sólido.



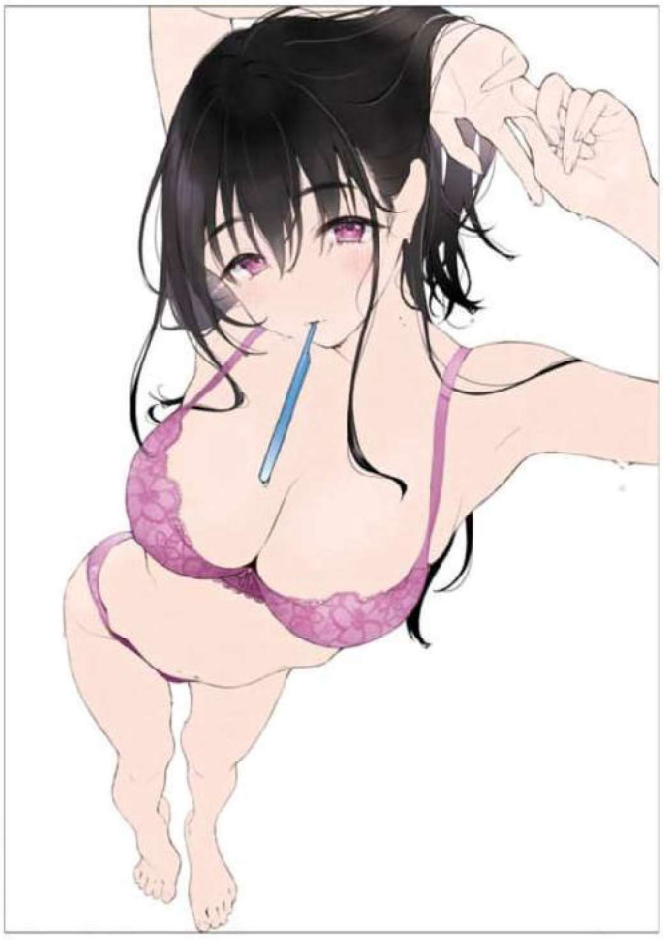
Así es como el dibujo lineal se divide en capas. Mantener la cara y el cabello separados te resultará útil más adelante.

3 aplicar una capa base

Una vez que se completa el dibujo lineal, aplico una capa base a cada parte. Sin embargo, dado que el foco principal de la ilustración es la piel, no hay tantas partes.

Punto de control

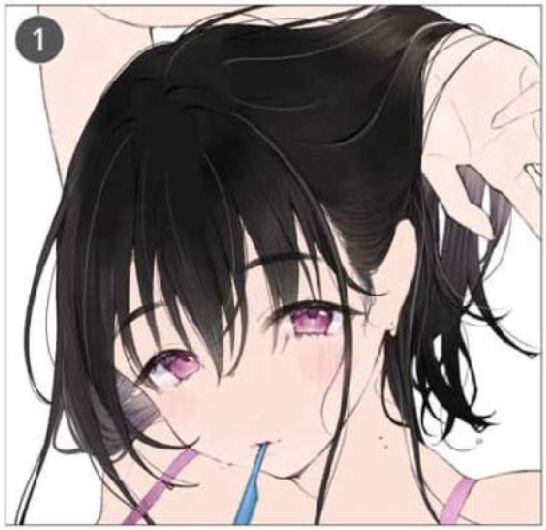
El cabello detrás de las manos y el espacio entre la cara y el cabello se vuelven blanquecinos para crear una sensación de atmósfera.



Dado que la piel se pintará de forma tridimensional, el sombreado de la ropa interior debe ser simple, con sólo una gradación.

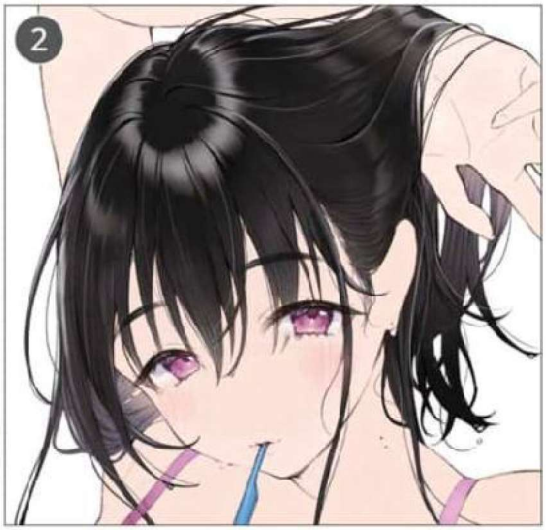
4. Pintar el cabello

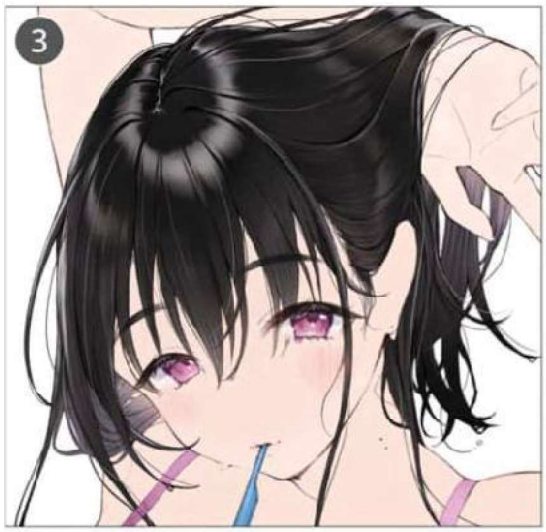
Durante la etapa de aplicación de la capa base, fui consciente del flujo del cabello hasta cierto punto, dibujando pelos finos, agregando trazos en las áreas que serían impactadas por la luz y creando una gradación.



Cree una nueva capa, recórtela en la capa de pintura subyacente, configúrela en el modo de capa normal y agregue la primera sombra. Después de agregar aproximadamente sombreado con las borlas, agregué el cabello usando un pincel fino.

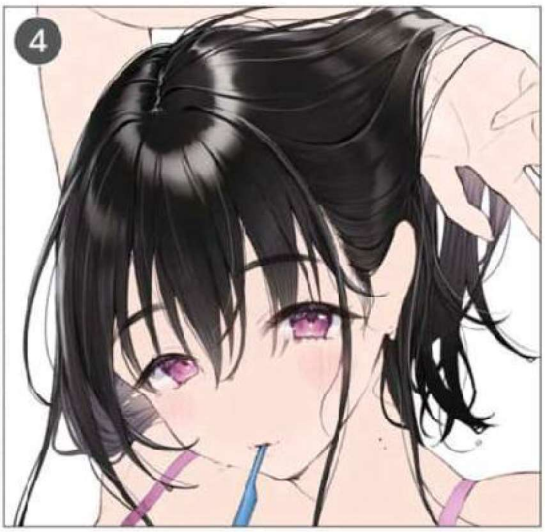
Normalmente agrego capas y agrego reflejos. Teniendo en cuenta el efecto tridimensional de la cabeza, agregué blanco en un círculo y lo difuminé. Las áreas cercanas a la fuente de luz se pintan de un blanco intenso y las áreas alejadas de la fuente de luz se pintan de un blanco más claro.

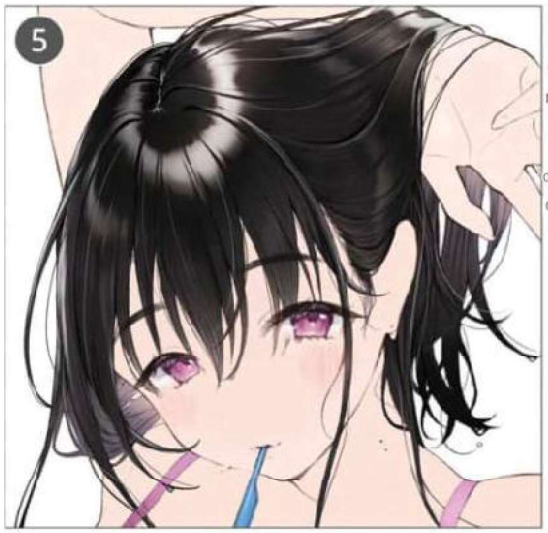




Adjunte la sombra del segundo escenario. Oscurece las áreas donde se superponen los mechones de cabello, la línea del cabello y los verticilos.

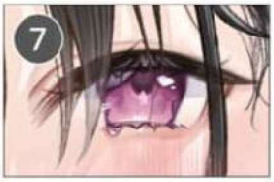
Crea una nueva capa y agrega más blanco al área resaltada en la parte superior de la cabeza. Lo convertí en una capa superpuesta y reduje la opacidad al 70%. Esto hará que las áreas negras sean más oscuras y las luces más brillantes.





Duplique la capa de subpelo del cabello y colóquela encima de la capa •. Cambié al modo superposición y bajé la opacidad al 15%. Aunque es un poco, "el grosor de mi cabello se ha vuelto más definido".

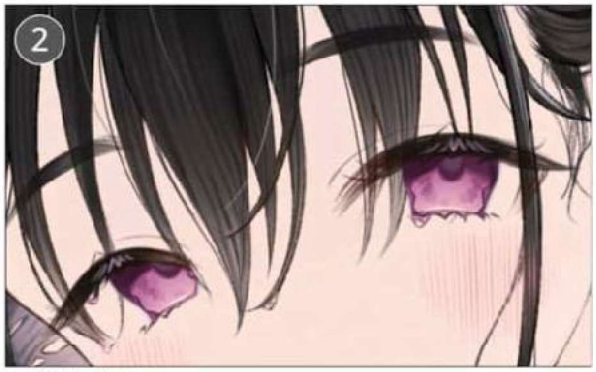
Agrega otra capa y coloca una luz naranja pálida en modo superposición. El límite entre las mechas y el cabello negro ahora tiene un brillo suave y ligeramente anaranjado.



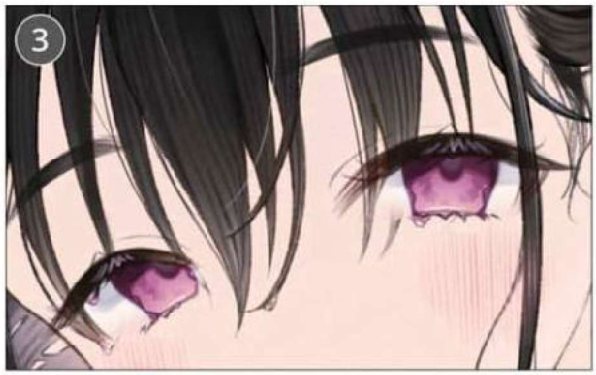
Luego dibujaré el pelo de los ojos. Agregar. interferir con los ojos Otros puntos para evitar demasiado. Está dibujado un poco más delgado que el lugar. Masú.

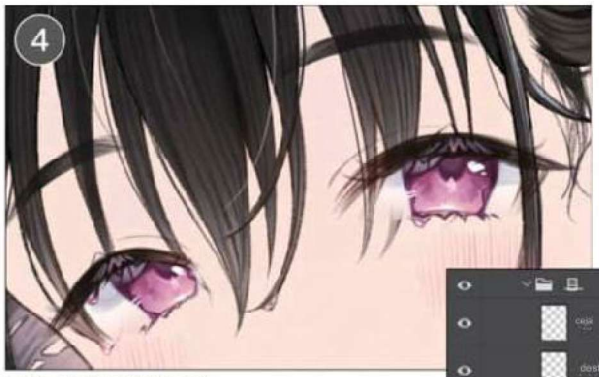
5 pintar los ojos

Los ojos se dibujan por separado de las partes de la cara.

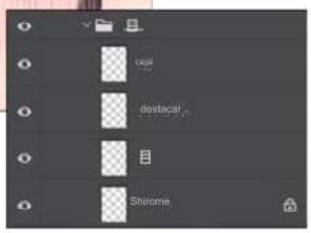


Dibuja las pestañas y las cejas según el boceto. Dibuja los ojos superponiendo líneas finas. Crea una línea gruesa.





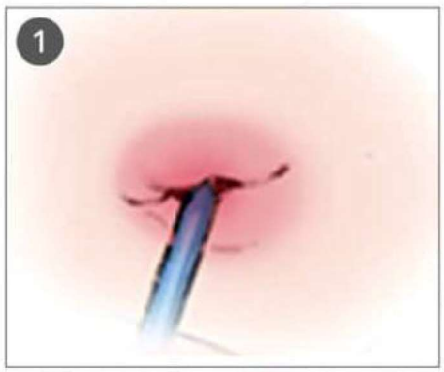
Pinta el blanco de los ojos. Mézclalo con tu tono de piel y agrega reflejos para que no luzca completamente blanco. Intento hacer eso. Agrega sombra de pestañas en la parte superior.



Las capas se ven así.

6 pinta tus labios

Aplica el lápiz labial ligeramente sobre tus labios. Agrégalo lo más espeso que puedas en el centro. La clave es ajustar la forma prestando atención a las puntas de tus labios.

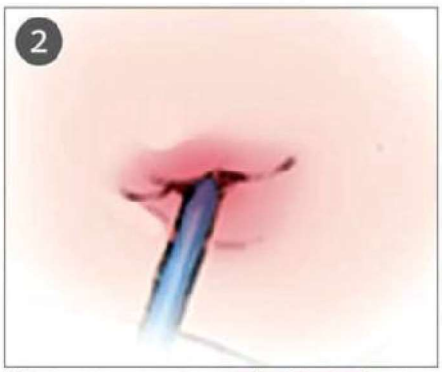


Crea una nueva capa de multiplicación para la capa de subpelo del color de la piel.

Hazlo y píntalo de rosa. claramente dibujado

Utilice un aerógrafo para aplicar colores suaves en lugar de

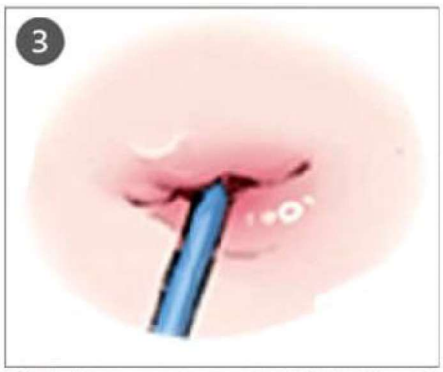
Esta es una imagen que se puede utilizar.



Agrega una nueva capa y graba el modo de color.

Cámbialo a y agrega rosa al centro de la boca. Añade aspectos destacados como este.

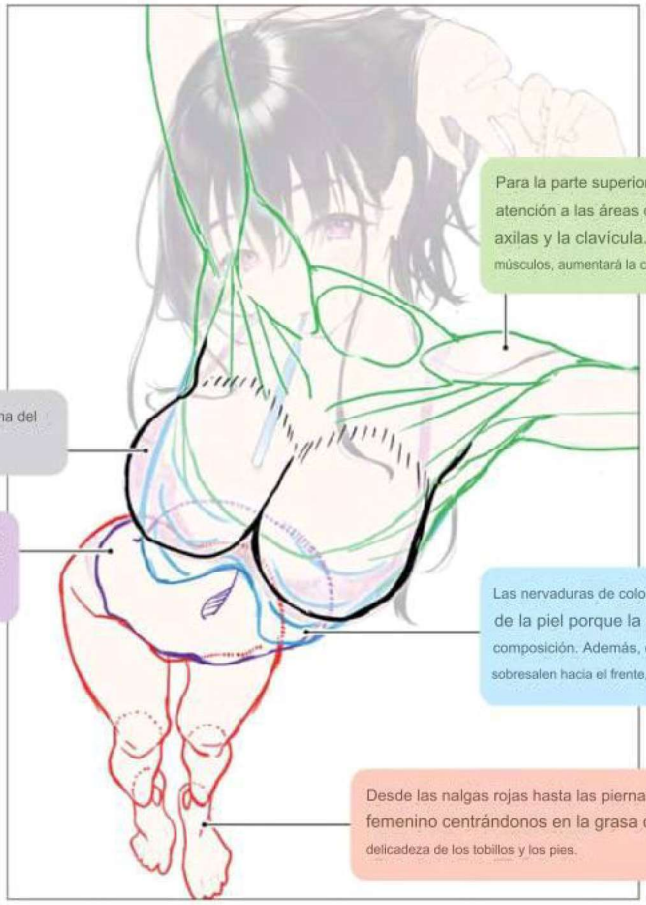
Ajusta la forma teniendo en cuenta la forma de la montaña del labio superior.



Generalmente en capas para crear labios carnosos.

7 Pinta toda la sombra.

Kage se vuelve más fácil de dibujar al tener una comprensión aproximada de la estructura del cuerpo humano: músculos, huesos y grasa. Además, decida dónde estará la fuente de luz.



Para la parte superior del cuerpo de Green, preste especial atención a las áreas que se sienten fetichizadas, como las axilas y la clavícula. Al comprender la estructura de los músculos, aumentará la credibilidad de las ilustraciones.

Me esforcé especialmente en pintar la zona del pecho de color negro.

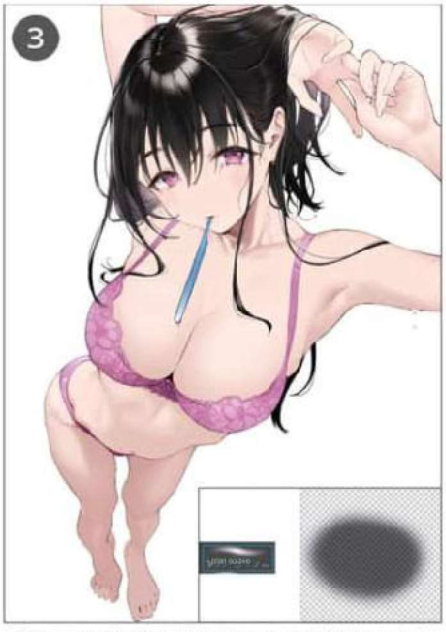
Pinté la parte morada del estómago, teniendo en cuenta que tiene grasa para darle un aspecto femenino.

Las nervaduras de color azul claro son visibles a través de la piel porque la espalda está arqueada en la composición. Además, como las piezas son desiguales y sobresalen hacia el frente, las considero piezas.

Desde las nalgas rojas hasta las piernas, creamos un look femenino centrándonos en la grasa de los muslos y la delicadeza de los tobillos y los pies.

En esta composición, la fuente de luz viene desde arriba. Es especialmente fuerte desde la parte superior izquierda y se vuelve más oscuro hacia la parte inferior derecha.

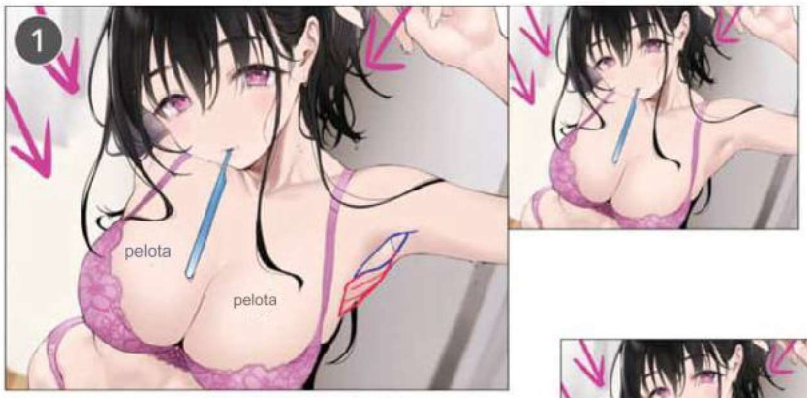
Creé una nueva capa (normalmente pinto el color de la sombra directamente sobre la capa), la recorté a la capa de pintura inferior y luego pinté la sombra de forma aproximada, teniendo en cuenta lo anterior. Difumina esto y retíralo con un cepillo suave.



Difumina la imagen para crear la suavidad del cuerpo de una mujer. En particular, el cofre es esférico, así que haz que la sombra sea lo más suave posible.

8 Pinta el cofre

Esta es la parte más notable de esta imagen. Crea una sensación tridimensional al tiempo que expresa suavidad.

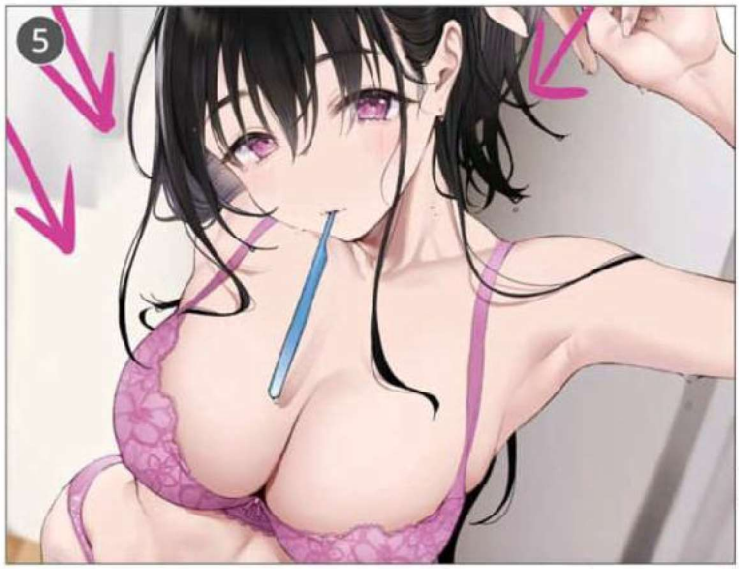


◆ Si piensas en tu pecho como una esfera, la luz brillará sobre él desde arriba. La parte azul de las axilas es convexa y la parte roja son los músculos que vienen de la espalda, por lo que es básicamente una sombra.

↓Agregue un color de piel más oscuro a las áreas que se volverán más sombrías.

Añade sombras que caen del cabello, cepillos de dientes, etc., y zonas donde las sombras puedan aparecer claramente, como el escote.

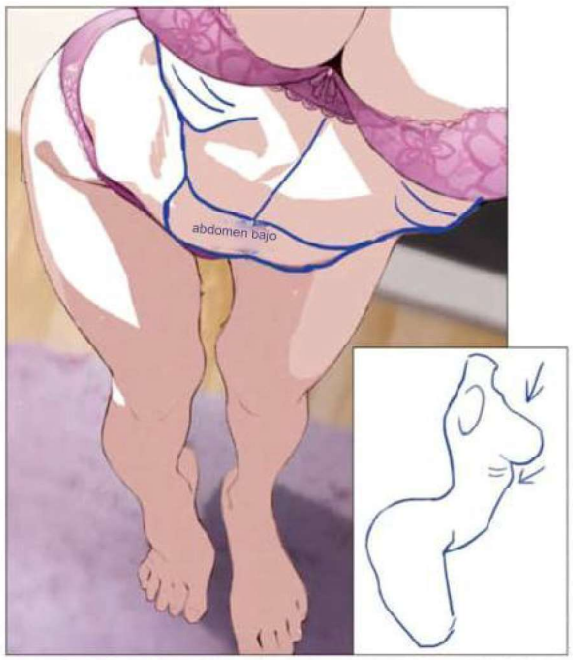
Agrega una nueva capa y agrega una sombra (la parte inferior se muestra en negro para que sea más fácil ver dónde se agregó la sombra).



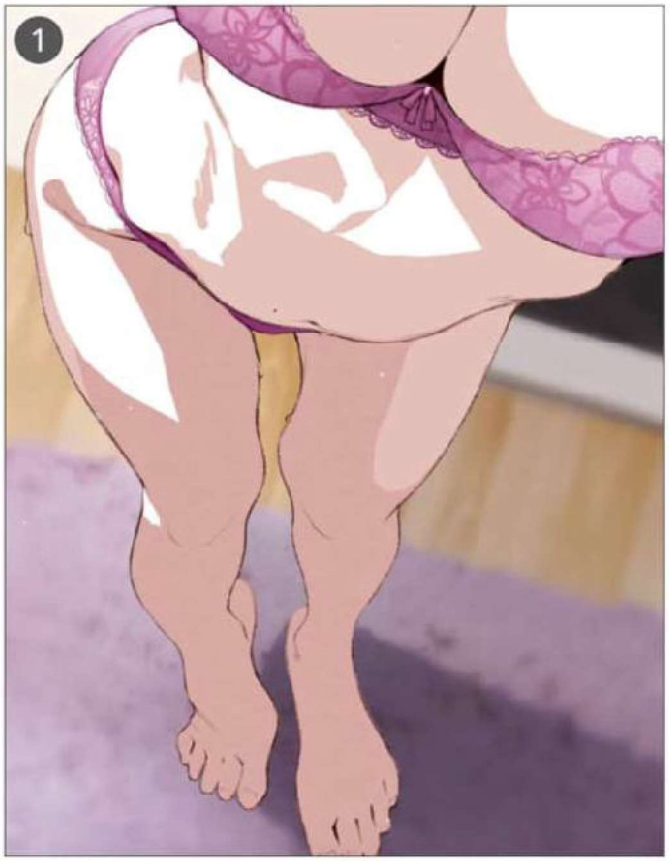
Cambia la sombra que pusiste antes al modo de multiplicación. Esto le da más profundidad a la sombra.

Pinta tu estómago

Las protuberancias en el estómago son más finas que en el pecho. Agregar sombras finas aquí crea un efecto tridimensional.



La sombra de la parte superior del cuerpo cae sobre la parte inferior del abdomen y las piernas debajo del pecho y las costillas.

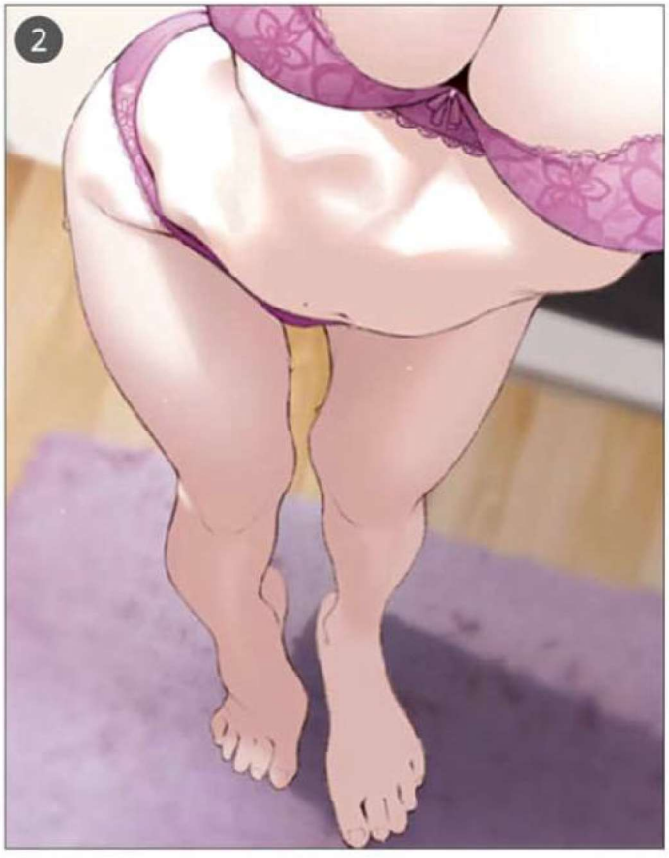


G Pepe siendo consciente de la estructura del cuerpo humano.

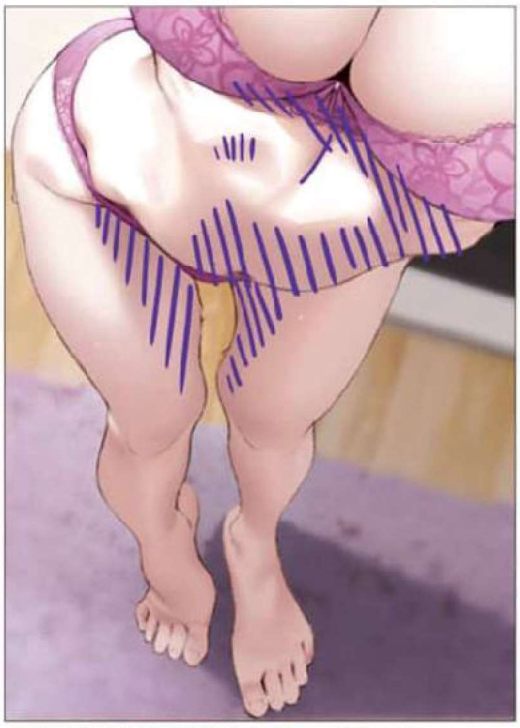
Dibujé la sombra con la herramienta.

Punto de control

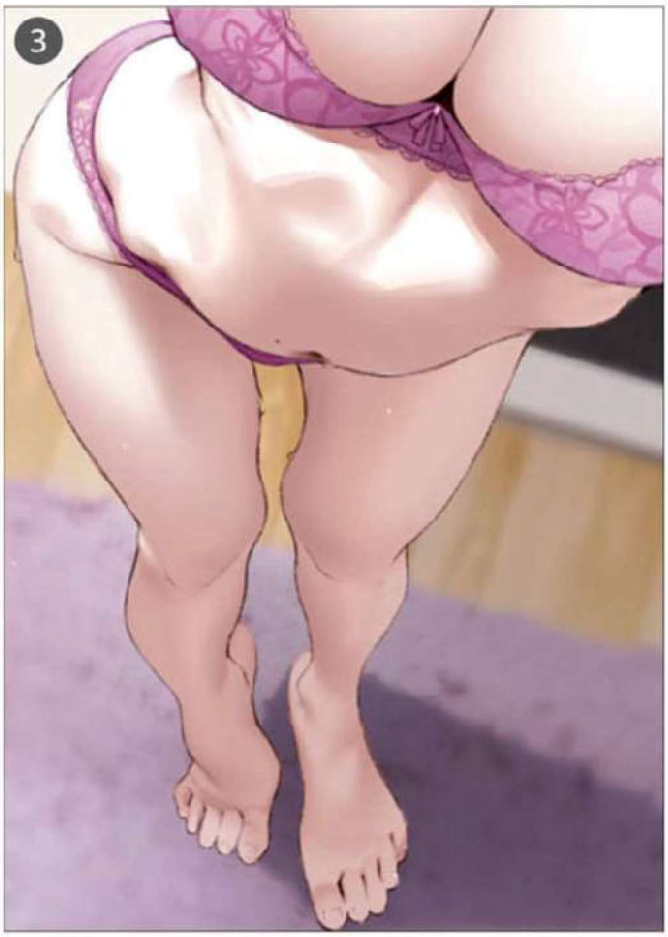
Las irregularidades del estómago que no se pueden expresar con dibujos lineales se pueden expresar pintando sombras.

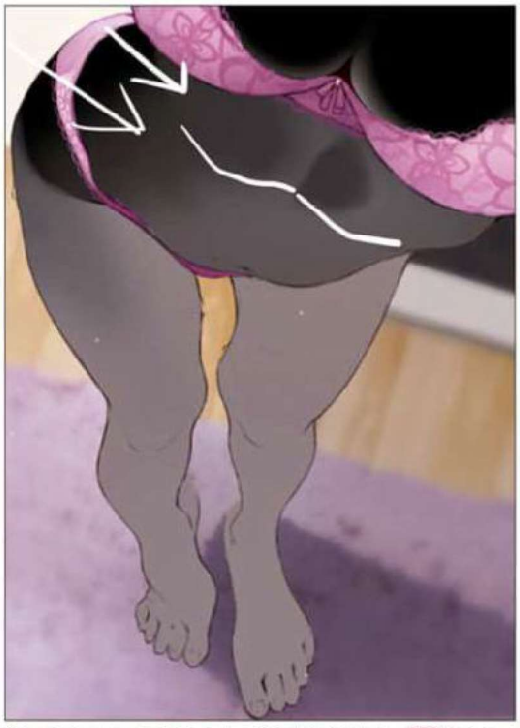


Desenfoca el borde usando una herramienta de desenfoque.

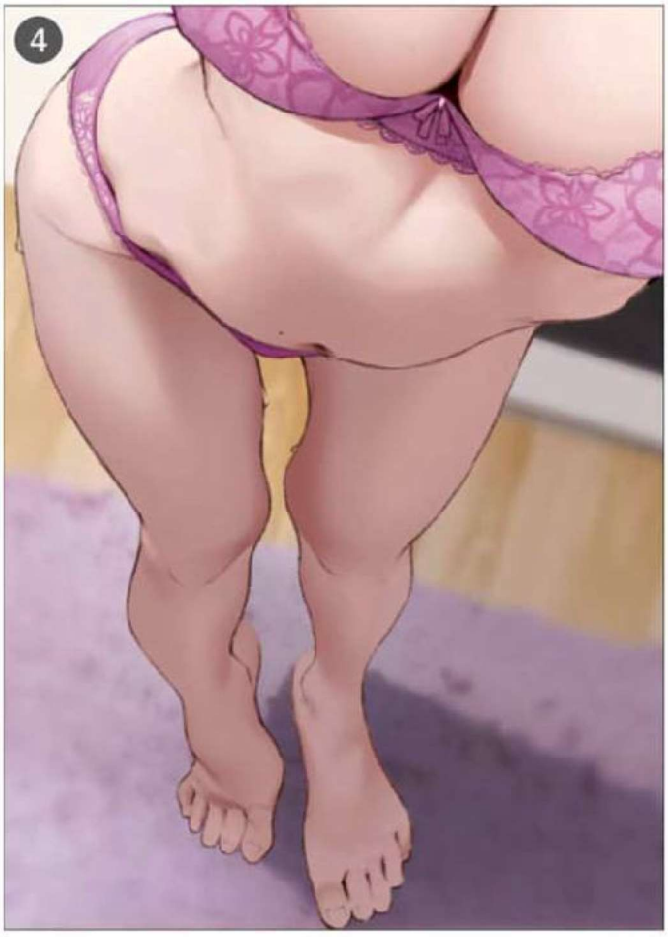


Aplica un tono de piel más oscuro en las áreas más oscuras.





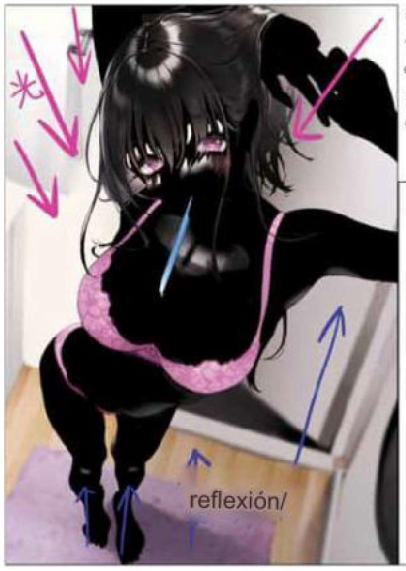
Teniendo en cuenta la fuente de luz, utilice el modo Multiplicar para agregar color a las áreas más oscuras. Excluya las áreas expuestas a la luz.



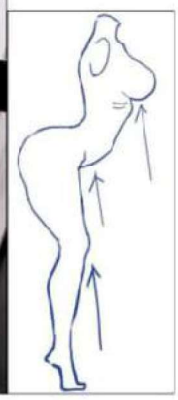
10 Dibujar luz reflejada

Dibuja el reflejo de la luz. La luz que viene desde arriba se refleja en el suelo y golpea tu piel.

Usar un gris azulado da sensación de transparencia.



Para el rostro, aplique la luz alrededor del cabello, los costados, el estómago y las rodillas. Generalmente se aplica en capas un color azul claro con un toque de gris.



Así es como se ve cuando se aplica en capas sobre el tono de la piel.

11 Añade enrojecimiento

Para mejorar el cutis, utiliza una capa multiplicadora para cubrir las partes rojas.

Dado que se fija después del baño, no solo se enrojecen las mejillas y la boca, sino también las yemas de los dedos, las rodillas, las axilas, las orejas, etc.

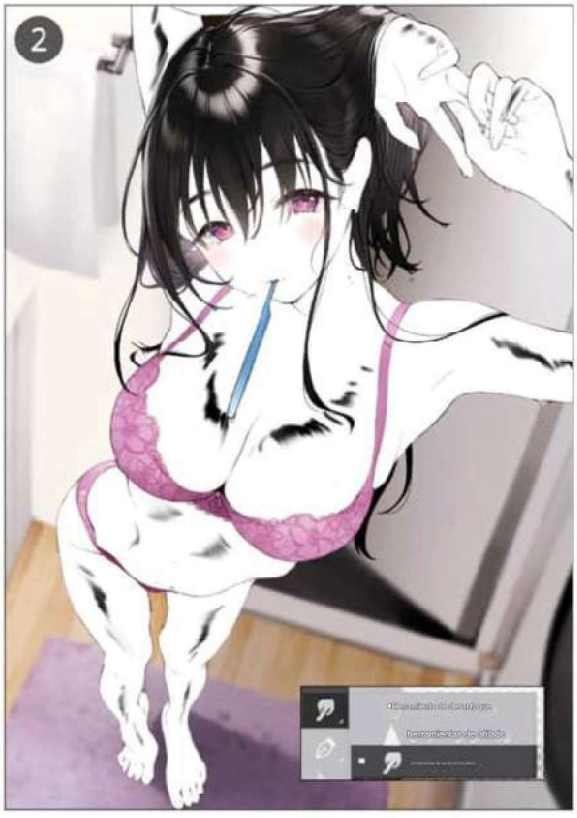
Punto de control

Al agregar enrojecimiento cerca de la luz reflejada, el cuerpo se vuelve más definido.

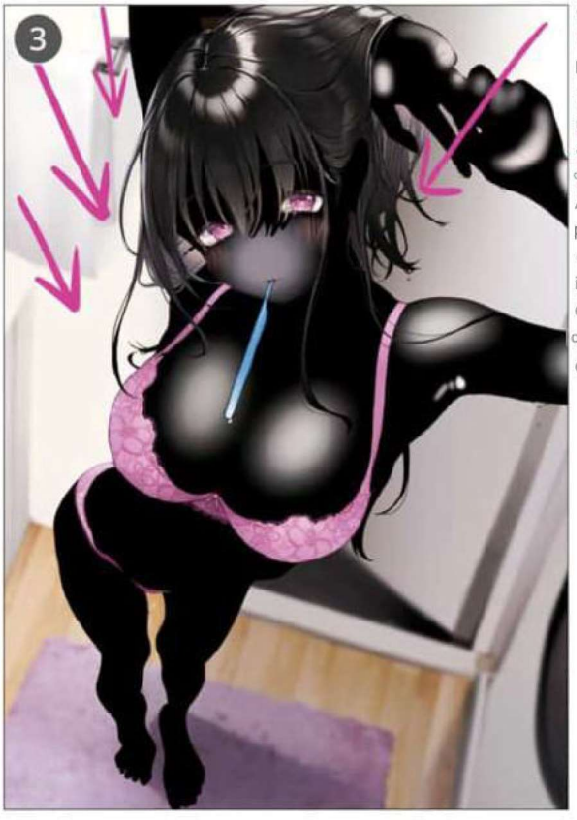
12 Agregar aspectos destacados

Agreguemos los aspectos más destacados del cuerpo.

Primero, aplica blanco en la zona redondeada que recibe más luz. Si lo aplicas con precisión, obtendrás un aspecto nítido y brillante.



Luego, crea una sensación de humedad. Como acaba de bañarse, me gustaría agregar reflejos para que parezca mojada. Utilice la herramienta de la punta del dedo para agregar reflejos brillantes.

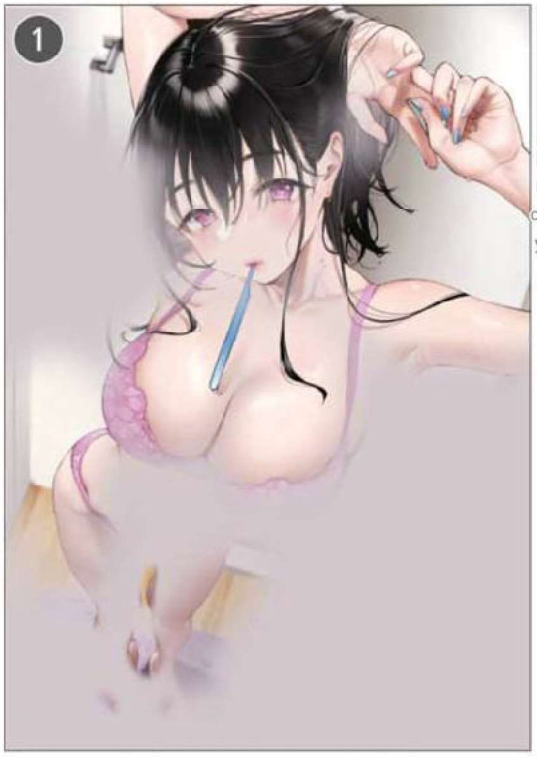


Crea una nueva capa, cambia al modo Luz suave y agrega blanco a las áreas que reciben la luz y a las áreas que deseas resaltar, como la cara. Ajusta la opacidad para hacerlo un poco más brillante. En esta imagen, bajé la opacidad al 25%, lo que me permite expresar diferencias sutiles.

El personaje ahora está completo. Combinaremos y procesaremos todas las capas de la persona.

13 Finalizar/proceso

Después de dibujar el fondo, lo desenfoco para enfatizar a la persona. Procese la capa de persona al final y estará completo.



Para mezclar el personaje con el fondo, utilicé un color gris rosado y lo apliqué como color grabado. Después de esō, bajé la opacidad y la ajusté.

2 Usando la imagen combinada, ajuste el color usando la corrección de tono y la carpa de tono.

Punto de control

Las curvas de tono son útiles cuando desea cambiar el tono de color general.

Grabe la imagen ajustada en color para imprimir en color o audio.

Utilice burley, etc. y juegue con la opacidad.

vinagre. Ajústelo hasta que esté satisfecho.

Al Sr. Mugika

entrevista especial

• ¿Qué fetiche tienes?

Las piernas, el estómago, las axilas, etc. son muy fetichistas. Además, aunque no mucha gente lo entiende, me gustan mucho los agujeros de mis pendientes.

• ¿A qué puntos prestas atención al dibujar las partes de la parte "fetiche" que quieres resaltar?

Soy consciente del equilibrio entre realismo y deformación. Aquí es también donde me esfuerzo por dibujar con una textura que te haga querer tocarla.

•¡Por favor cuéntame una pequeña técnica al pintar!

Creo que es muy importante mirar fotografías y practicar la pintura para crear una apariencia realista, pero creo que usar un color gris azulado y pintar con reflejos hará que instantáneamente parezca más sofisticado. También creo que si no dibujas dibujos lineales intencionalmente y simplemente los expresas coloreando (como la clavícula), se verá menos nítido y se mezclará mejor.

• ¿Tiene algún material?

Me refiero principalmente a fotografías e ilustraciones de mis ilustradores favoritos. Encuentra un punto que te guste personalmente y practica hasta que creas que es bueno.

•¿Por qué crees que tienes un fetiche?

Creo que los personajes de los juegos sociales de hoy en día tienen muchos puntos fetichistas. Personalmente, el personaje ``Tsubaki'' de ``Blue Archive'' realmente me quedó grabado. Su cabello corto y negro, sus ojos caídos y su figura regordeta son realmente sorprendentes.

• ¡Mensaje a tus lectores y fans!

Nunca se sabe dónde estarán las oportunidades, por lo que si trabajas duro, definitivamente serás recompensado. ¡Por favor haz lo mejor que puedas! ¡Y haré todo lo posible para no rendirme!

Información del ilustrador

•Meatificación

Mi nombre es Mugika y soy ilustradora.

Gorjeo: https://twitter.com/mugika_pcpc_

pixiv: https://www.pixiv.net/users/33103381

Capítulo 3

tema

estómago

ilustrador

rama

ilustrador

Ramax”

Tema

estómago"

Título de la ilustración	Tiempo total de trabajo de ilustración	Software de pintura que suelo utilizar
"Chica en traje de baño en la playa"	Aproximadamente 12 horas	Principal: Herramienta de pintura SAI Acabado o fondo: Photoshop CC

■ Dibujar un boceto

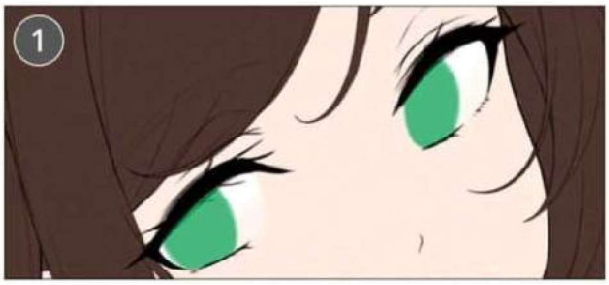
Esta vez quería resaltar la piel sana, especialmente alrededor del estómago, así que pensé que sería una pieza con temática de verano. El primer tema que me vino a la cabeza durante el verano fue el mar. Quería mostrar la mayor cantidad de piel posible, así que ideé un diseño tosco basado en la imagen de una chica en traje de baño invitándote a darte un chapuzón en el mar.

Creo que los bocetos sirven como modelo para las ilustraciones. Por ello, decido la composición y dirección de la ilustración mediante un proceso de prueba y error hasta quedar satisfecho.

Cuando se trata de colorear, decida la fuente de luz y el sombreado en la etapa inicial para que el color no se desdibuje al colorear la letra pequeña. La coloración de la piel es particularmente compleja, por lo que es importante dibujar alguna textura, irregularidades, etc. para que pueda usarse como guía al copiar.

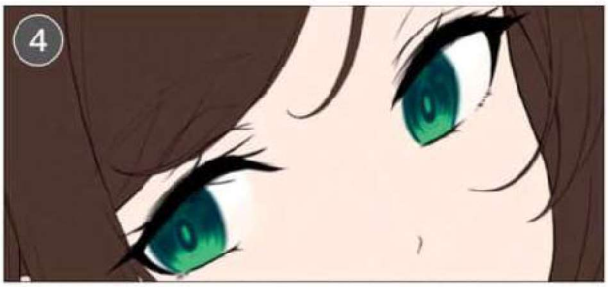
2 pintar los ojos

En mi proceso de pintura, a menudo empiezo a pintar desde las partes de la cara. Pintar partes de la cara, como los ojos y la boca, determinará la expresión del personaje y facilitará la visualización de la ilustración terminada. Además, para que sea más fácil corregir después, he separado capas según la etapa de pintura, como 1 sombra, 2 sombras, luces, etc.

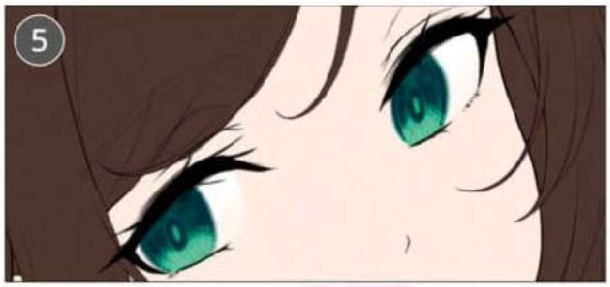


❶❷❸

Utilizando la capa base como base, aplica 1 tono y 2 tonos en los ojos. Agrega sombras desde la parte superior de los ojos usando un color verde con un tono más cercano al azul que el color base. Al cambiar ligeramente el tono, puede agregar contraste y crear un acabado más impresionante que simplemente pintar con un color menos brillante.

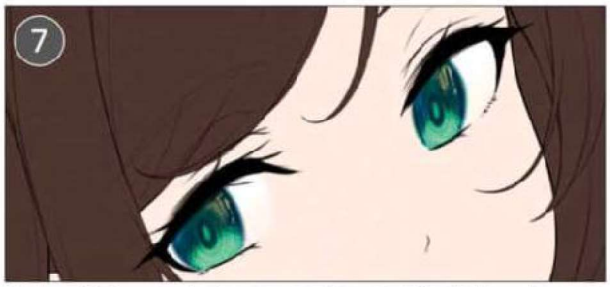


También pintaré la sombra. Aquí, aumentamos la cantidad de información sobre los alumnos teniendo en cuenta la forma de los alumnos.

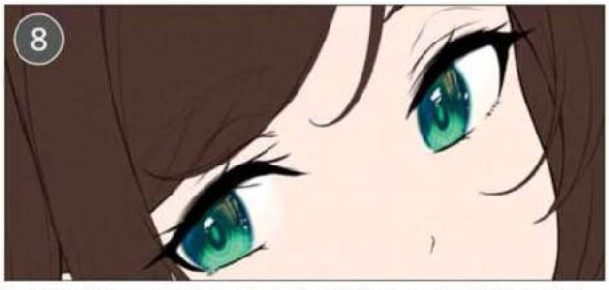


Dibujemos el iris del ojo. Cree una capa de pantalla, aplique un gotero de color base y dibuje líneas radialmente alrededor de la pupila para expresar el iris.

Quería que el color de ojos fuera vibrante, así que creé una capa superpuesta y agregué color con colores azul y rojo.



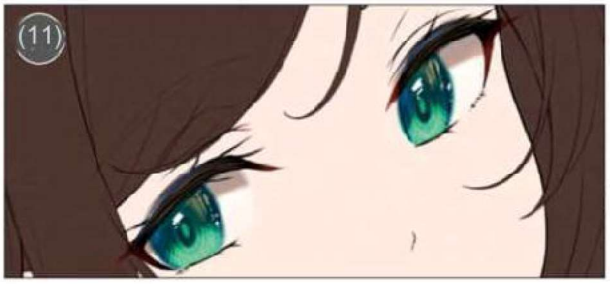
Pon luz reflejada en tus ojos. Esta vez, asumimos que está en la playa, así que dibujaremos el color del océano y la arena para que se refleje en sus ojos.



Añade aspectos destacados. Como me estoy imaginando a una mujer adulta, agregaré algunas sombras grises en la parte superior del blanco de los ojos.

Lo puse en una talla más pequeña.

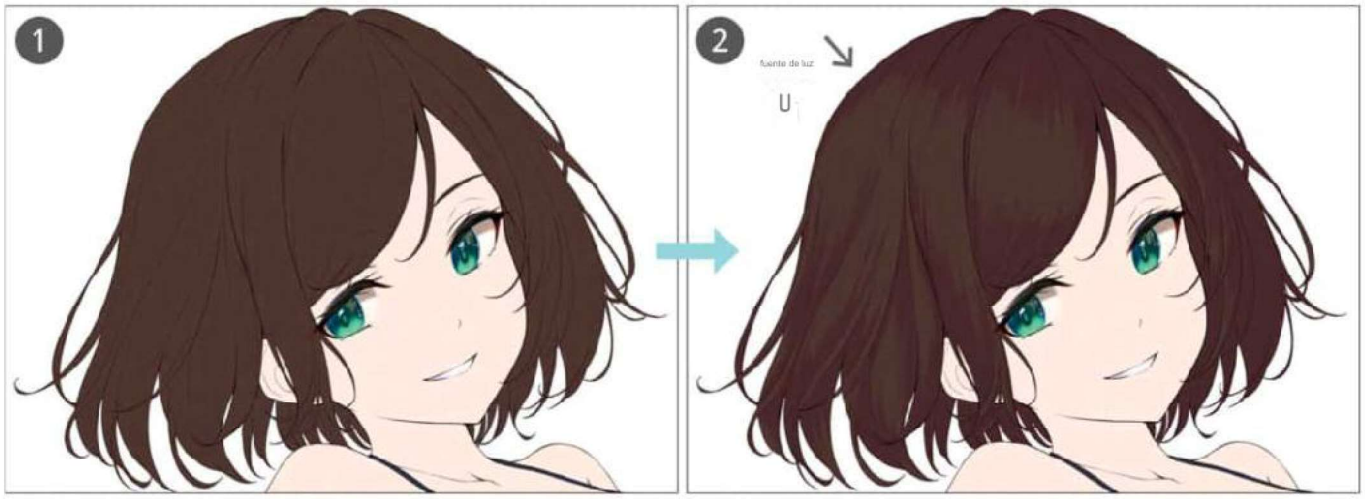
Difumina el borde de la sombra con un color naranja.



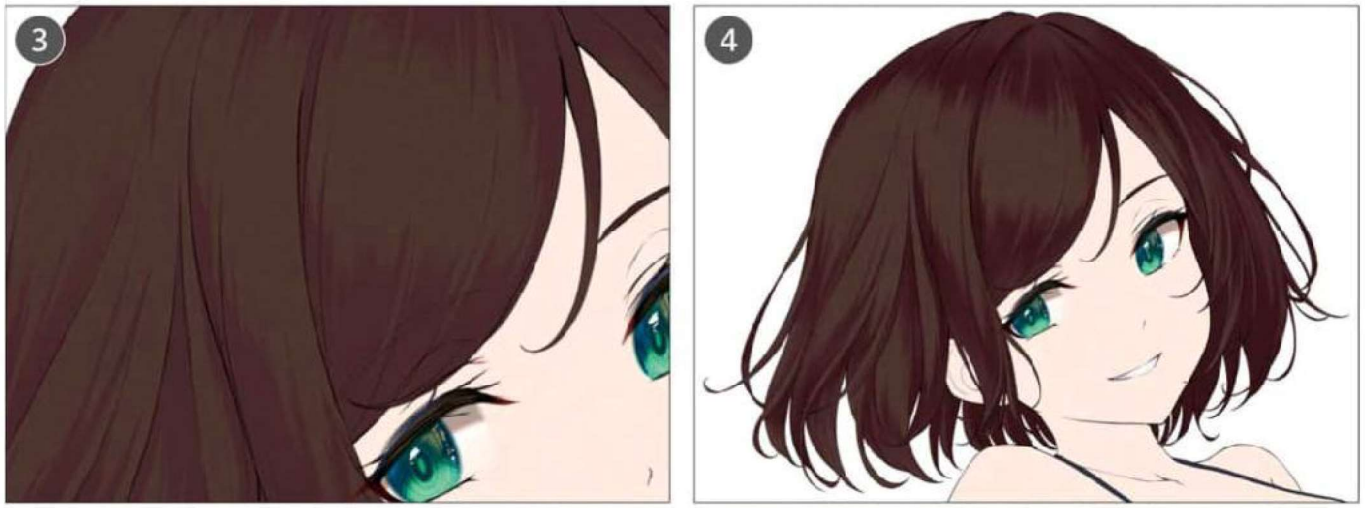
Quería que pareciera que estaba sonriendo mostrando los dientes, así que agregué una sombra de dientes a su boca.

Para finalizar, añade color al dibujo de la línea de pestañas. Al agregar un color similar a la piel en todas las pestañas y rojo en las esquinas internas y externas de los ojos, puedes difuminar los dibujos lineales que flotaban.

3 Pintar el cabello



1Pintemos la sombra. Al igual que con los ojos, el color de la sombra acerca el tono al azul que al color base. Esta vez, configuré la fuente de luz en la parte superior izquierda de la pantalla, así que tenlo en cuenta mientras pintas. También presto atención al flujo del cabello y a los mechones aleatorios para que no parezca monótono.

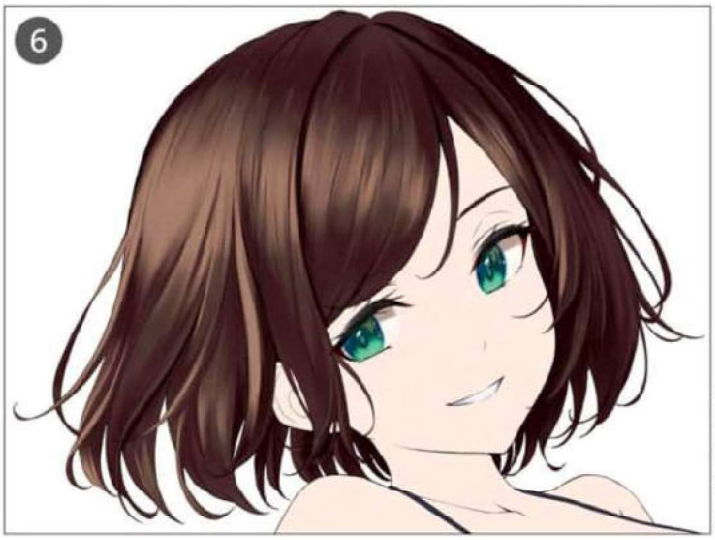


Creé áreas donde la sensación de agrupamiento es claramente visible y áreas donde no lo es, y también agregué algunas sombras aquí y allá para agregar contraste.

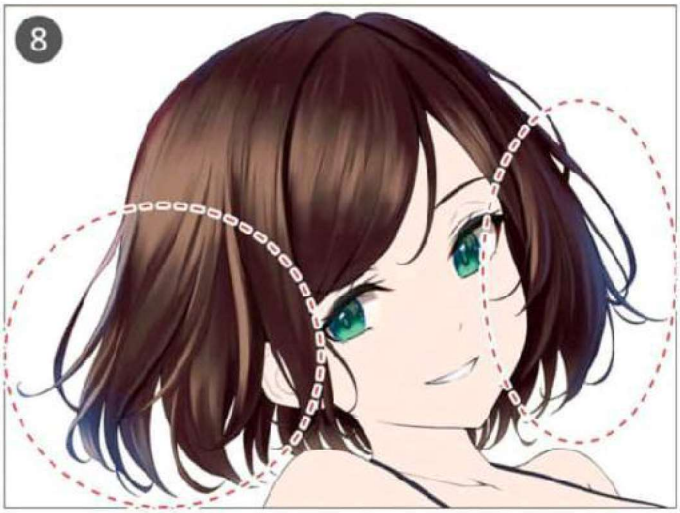
Para la segunda sombra, pinte las áreas donde la sombra será más oscura, enfocándose en el área donde se aplicó la primera sombra.

2 Comparación con Kage

Pinta la tercera sombra en un color más oscuro que la primera y la segunda sombra. 3. La sombra es un color bastante oscuro, así que aplícala solo en las áreas donde la sombra es más visible, como las sombras caídas donde el cabello se superpone y la nuca.

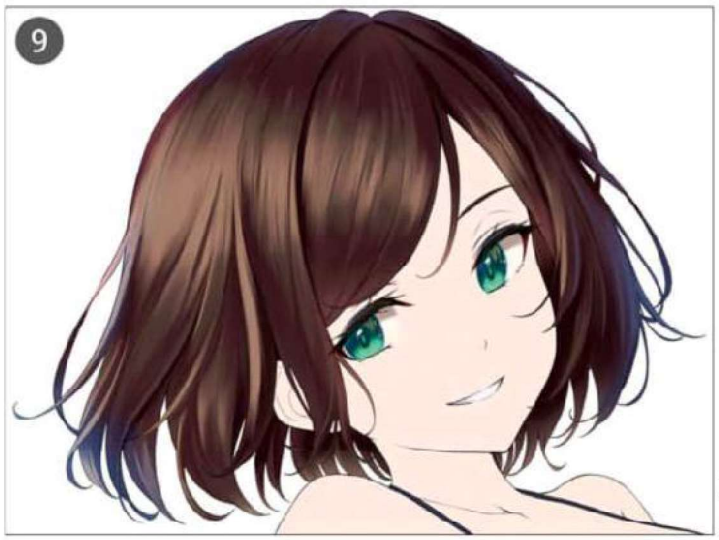


Añade aspectos destacados. Dado que se supone que la fuente de luz es la luz solar, utilizamos colores cálidos como el rojo y el naranja, centrándonos en las áreas que reciben fuertemente la luz incidente de la fuente de luz.



Como toque final, expresamos el efecto de la luz reflejada en el cabello y la transparencia del cabello.

Crea una capa normal y una capa de pantalla. La luz reflejada se enfoca en la parte exterior del cabello, dándole un color azul similar al mar o al cielo, y la luz reflejada desde abajo, como en la nuca, le da un color similar a la arena de la playa.



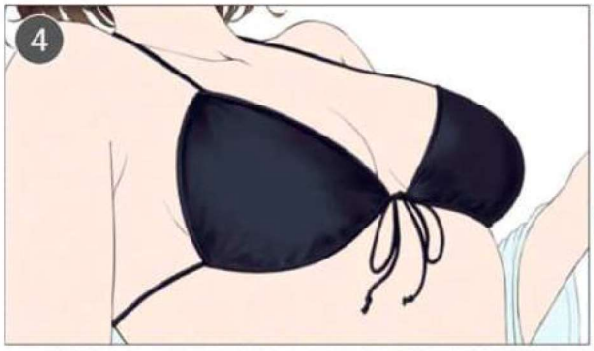
Agrega tono de piel a áreas cercanas a la cara, como flequillo y cabello lateral, para darle al cabello una sensación de claridad y transparencia.

Cuatro.

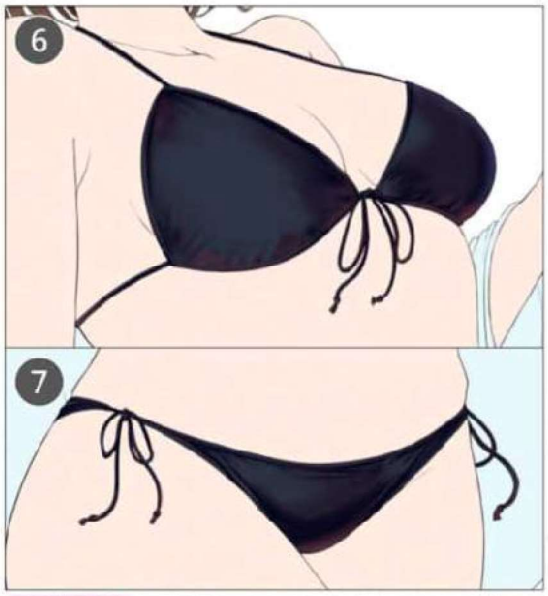
pintar un traje de baño

1 2 3

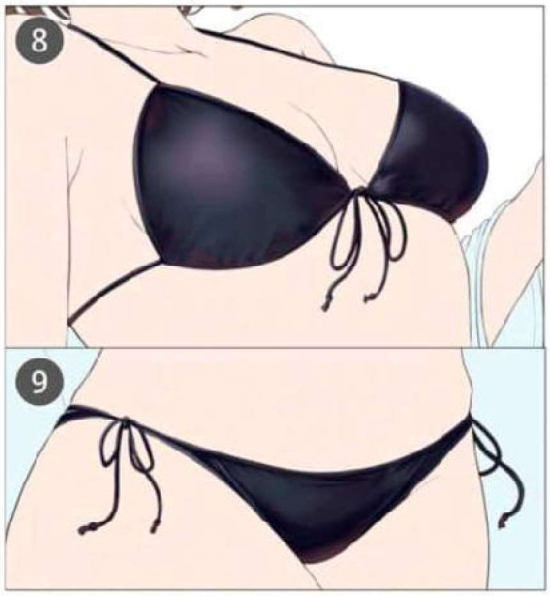
1Pintemos la sombra. Tenga en cuenta las arrugas que se forman cuando los hilos tiran de la tela del traje de baño. Usando una goma de borrar, raspé y difuminé la forma y agregué sombras a lo largo de los bultos del cuerpo para crear la sensación de la tela de un traje de baño.



Centrándose en el área donde aplicó el tono 1, aplique 2 tonos en las áreas donde las arrugas y las sombras aparecen con fuerza.

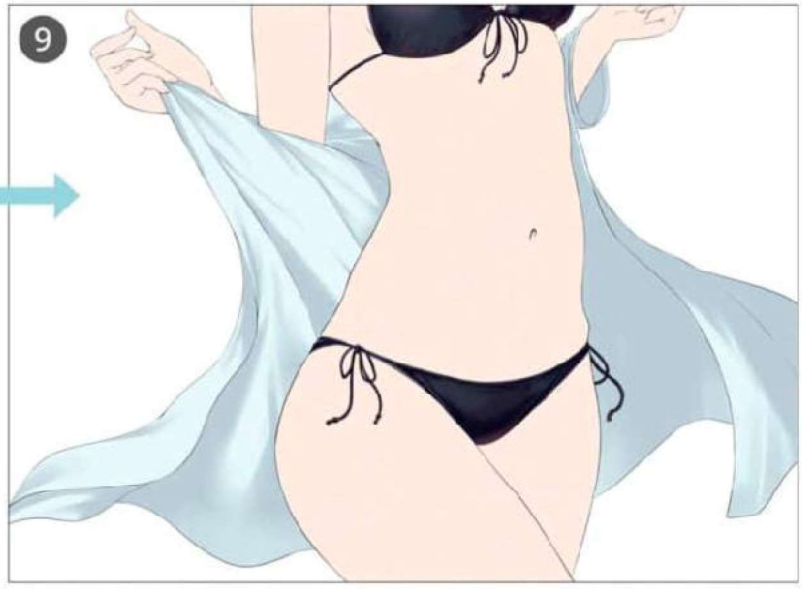


Crea una capa de luz suave y agrega luz reflejada. La luz reflejada por la piel de la parte inferior del pecho, los muslos y la playa es de color rojo, y la luz reflejada por el aire y el mar es de color azul.



Agrega reflejos con un color ligeramente más claro que el color base. Preste atención a la luz incidente de la fuente de luz y colóquela en áreas como la parte superior del cofre para mejorar el efecto tridimensional.

Aplicar una fina capa exterior para usar sobre un traje de baño. Al crear una sombra, tenga en cuenta la influencia de diversos factores externos, como el tirón de una mano o la tela que sopla la brisa del mar. Al igual que con el traje de baño, utilicé sombreado y una goma de borrar para expresar las arrugas y la textura de la telá.



2 Agrega arrugas y otros detalles usando la sombra para agregar detalles.

Podrías terminar de pintar la capa exterior aquí, pero quería un poco más de profundidad en el área sombreada, así que creé una capa de multiplicación y agregué una sombra clara centrada en el lado opuesto a la fuente de luz (el lado derecho de la pantalla). Lo terminaré. El contraste ha aumentado y se ha creado profundidad.

5 Pintar la piel

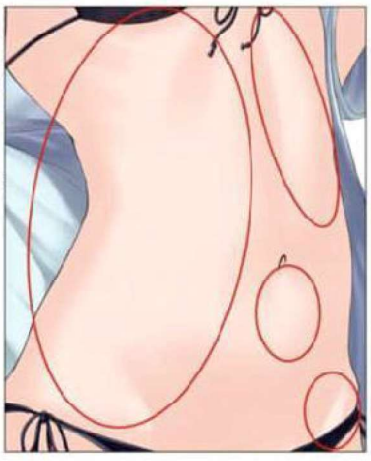
1 ※Condición de la capa base

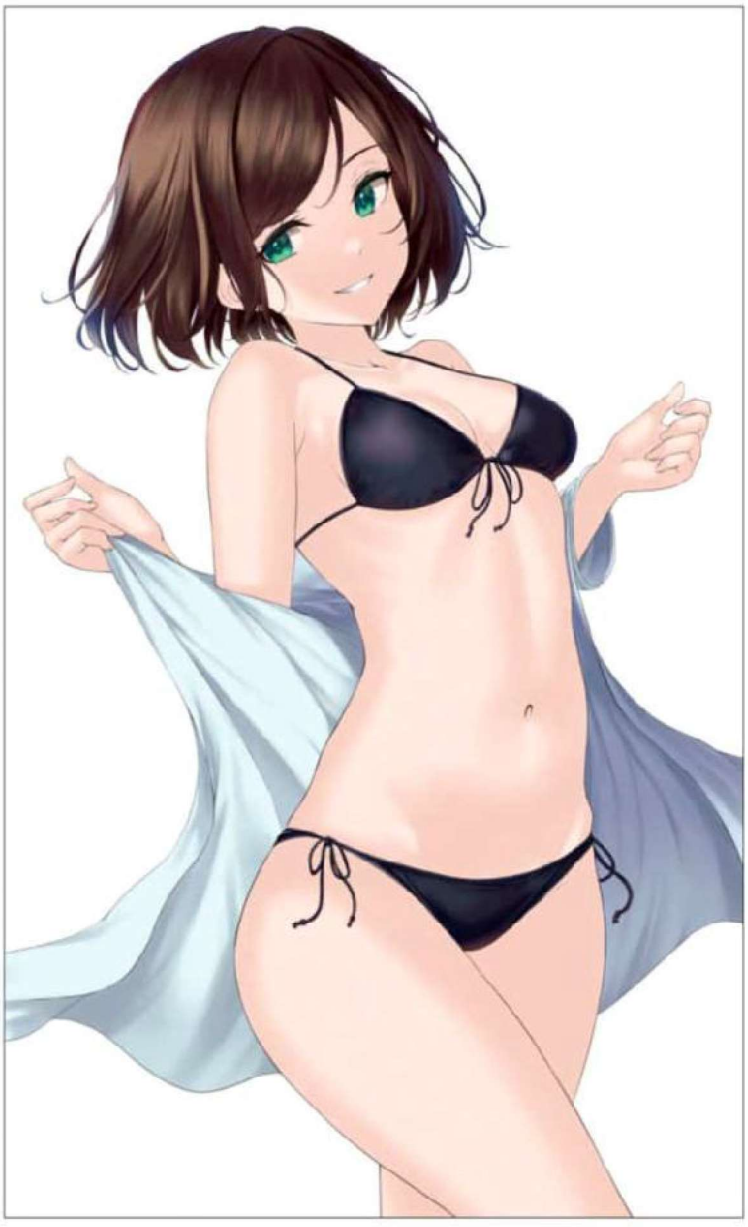
La piel es la zona a la que suelo prestar más atención a la hora de pintar. Al aplicarlo sobre la piel, tengo en cuenta la relación posicional y el equilibrio del esqueleto, los músculos y la grasa depositada sobre ella.

Punto de control

Al pintar dejando algo del color base en el área iluminada por la fuente de luz (en este caso, el lado izquierdo), puedes agregar contraste y profundidad a la piel.

Puede expresar una piel realista agregando más desenfoque hacia el lado de la fuente de luz (lado izquierdo) y no desenfocando el lado opuesto (lado derecho) para que los límites del área queden claros.

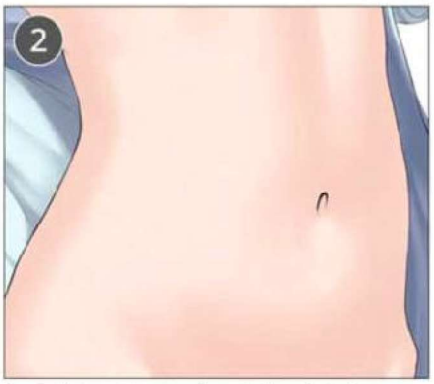




6 pintar el vientre

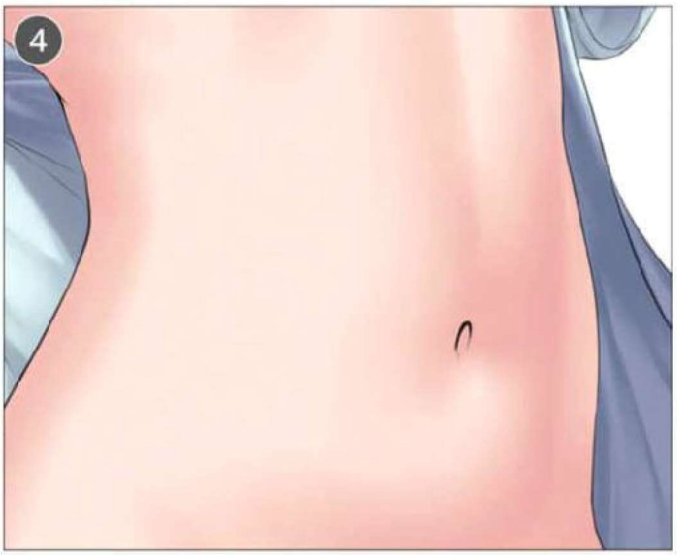
En mi caso me gusta un estómago firme y con la cantidad justa de carne, sin ser demasiado musculoso, así que lo tengo en cuenta. Esta vez quería dar la impresión de piel clara, así que pinté la primera sombra con un color claro con un ligero tono rojizo.

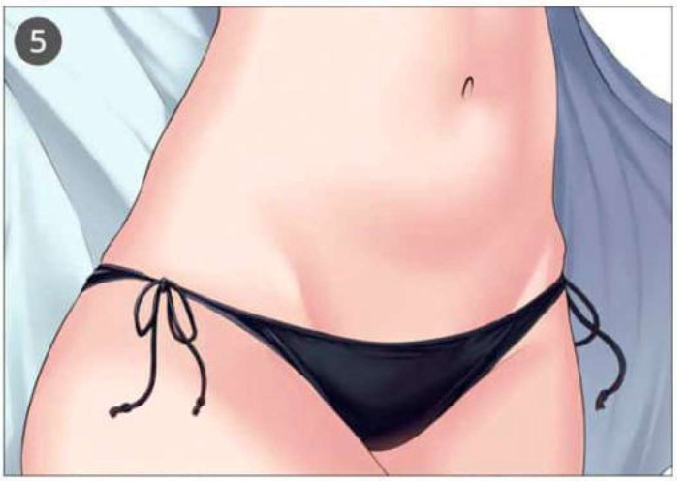
Para la parte del estómago por encima del ombligo, dibuja la línea muscular (músculo recto abdominal) y la depresión debajo de las costillas.

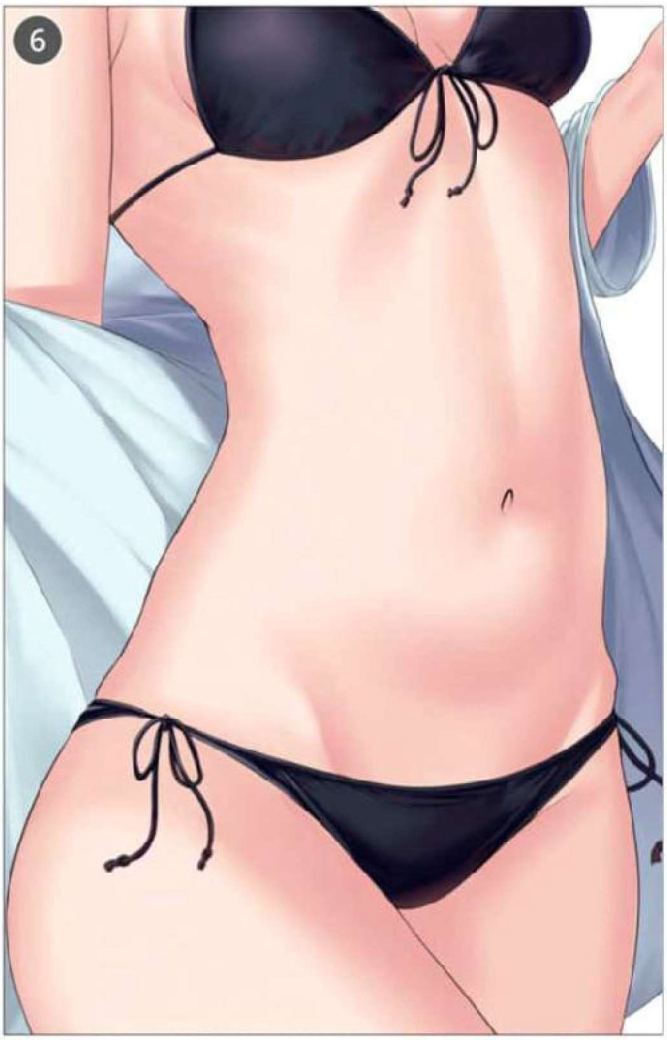


Como deseas crear un ligero bulto alrededor del ombligo, aplícalo radialmente desde el ombligo, imaginando una ligera cantidad de grasa.

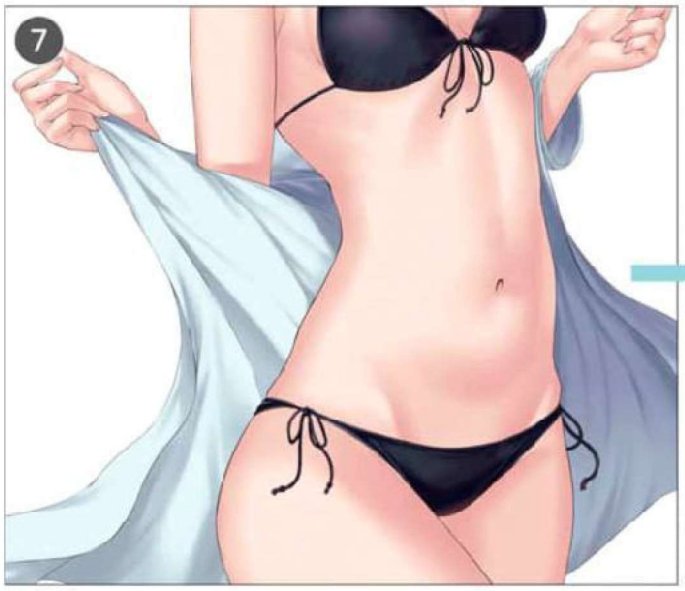
Para la parte inferior del abdomen, tenga en cuenta la protuberancia de los huesos de la cadera y cree una forma redondeada sombreando toda el área.

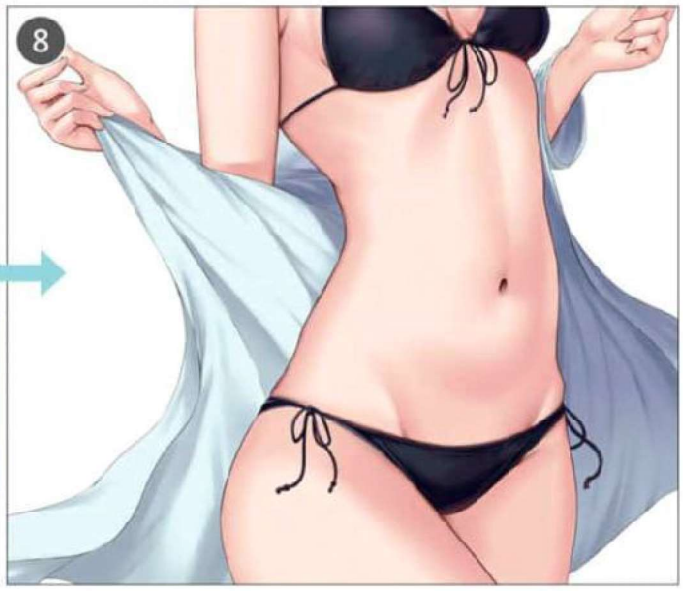






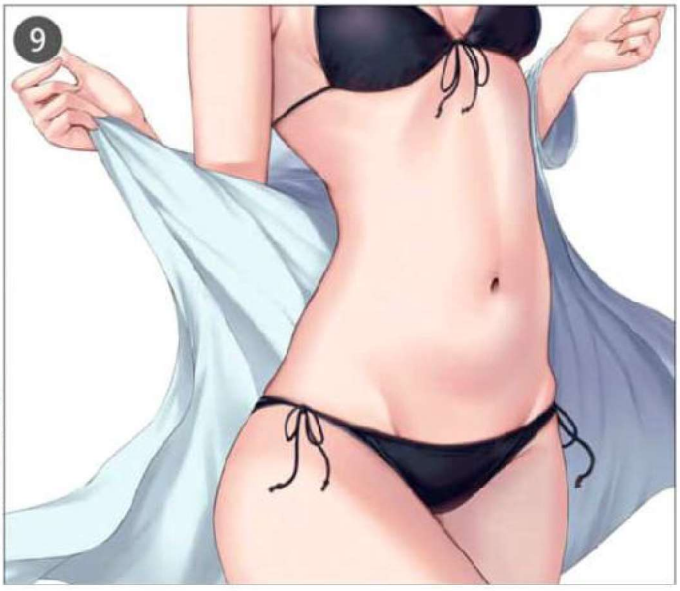
Para la 2ª sombra, utiliza un color más oscuro y refuerza las irregularidades de la piel, centrándote en las zonas pintadas con la 1ª sombra. Agregaremos el bulto en la parte exterior del músculo recto abdominal y grasa de la parte inferior del abdomen para aumentar el desnivel y la carnosidad.





⬆7 8

Voy a pintar las 3 sombras de un color aún más oscuro. Agréguelo a áreas y contornos de sombras oscuras, como el ombligo y la ingle, para mejorar el efecto tridimensional. 3. La sombra es un tono monocromático, similar al entintado del frontispicio, y se coloca en un área pequeña.



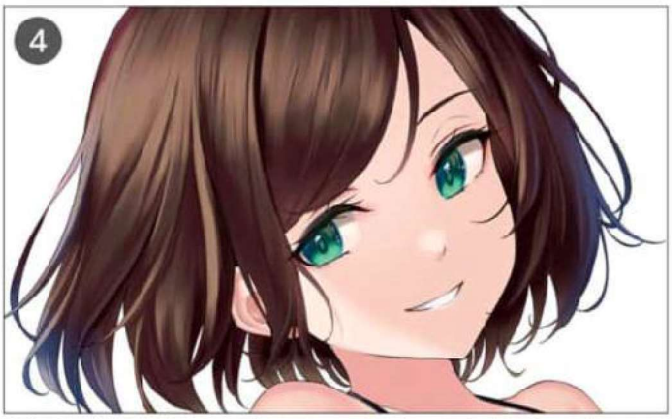
Aplique un color azul claro en las áreas con una gran área de sombra y un color naranja claro en el borde de la sombra en el lado de la fuente de luz. Esto expresa los efectos de la luz ambiental sobre la piel y realza la realidad.

7 pintar la cara

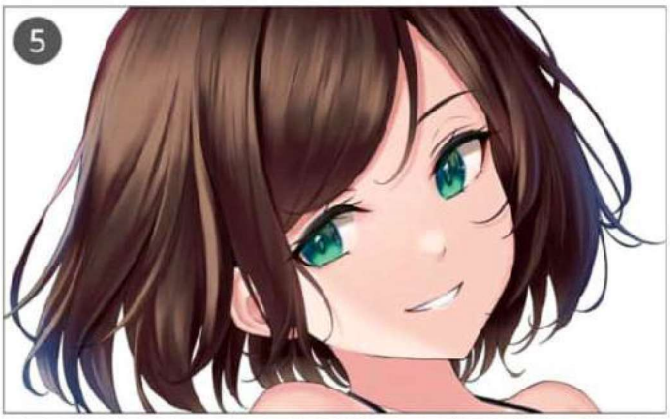
La pintura en la cara se diferencia de otros tipos de pintura en la piel, ya que se aplica pensando en una superficie plana.

Quería crear una atmósfera ligeramente a contraluz, así que primero pinté toda la cara.

Utilice un borrador para borrar la parte superior de la nariz y la mejilla del lado de la fuente de luz para difuminar los límites.

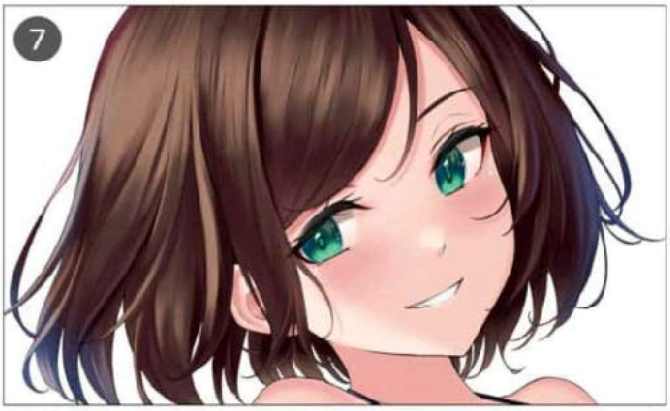


2 Aplique la sombra alrededor de la línea del párpado, la esquina exterior y la esquina interior del ojo para realzar el brillo.



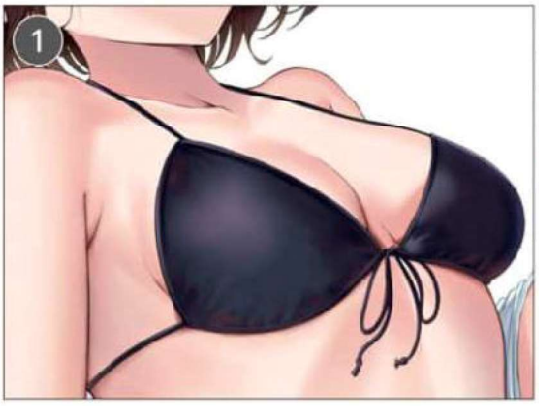
Inserta el cabello caído. Al crear una gradación en la que la sombra se vuelve más fina hacia las puntas del cabello, puedes crear un acabado de apariencia natural sin que aparezca la sombra.

Añade enrojecimiento a las mejillas. Aplica una fina capa de rojo, imaginando que aplicas rubor.



De aquí en adelante, es mi preferencia personal, pero me gusta agregar una delgada línea diagonal sobre las mejillas y un pequeño resaltado cerca de la esquina exterior de los ojos para suavizar la mirada.

8 Pinta la piel alrededor del pecho.



Para el busto, colorea según el dibujo lineal, imaginando una forma semiesférica. Mézclalo hacia la parte superior y aplícalo de manera que cuelgue alrededor de tus hombros.

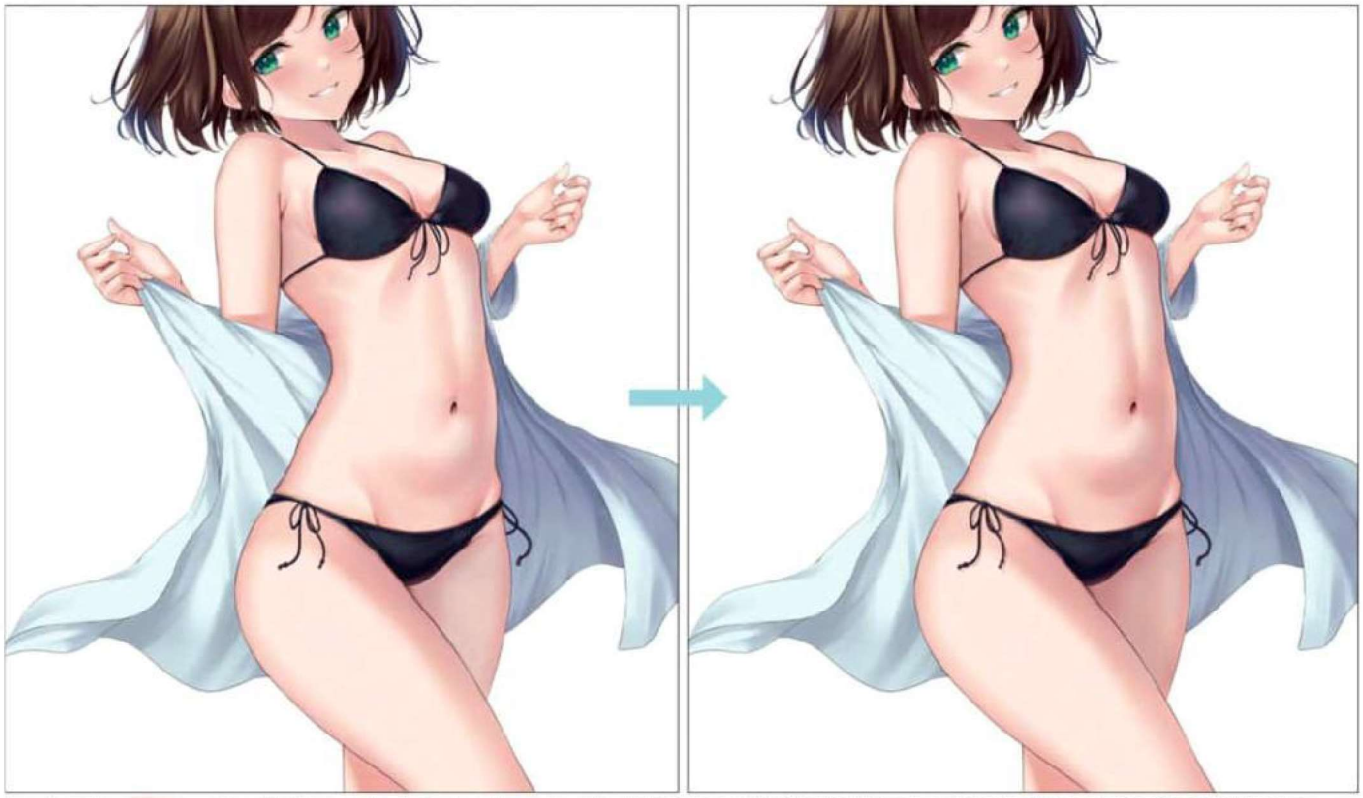
Las arrugas que se forman cuando se tensan las axilas hacen que la carne luzca regordeta y voluptuosa.

Agregar el bulto de los músculos pectorales debajo del busto lo hará más atractivo.

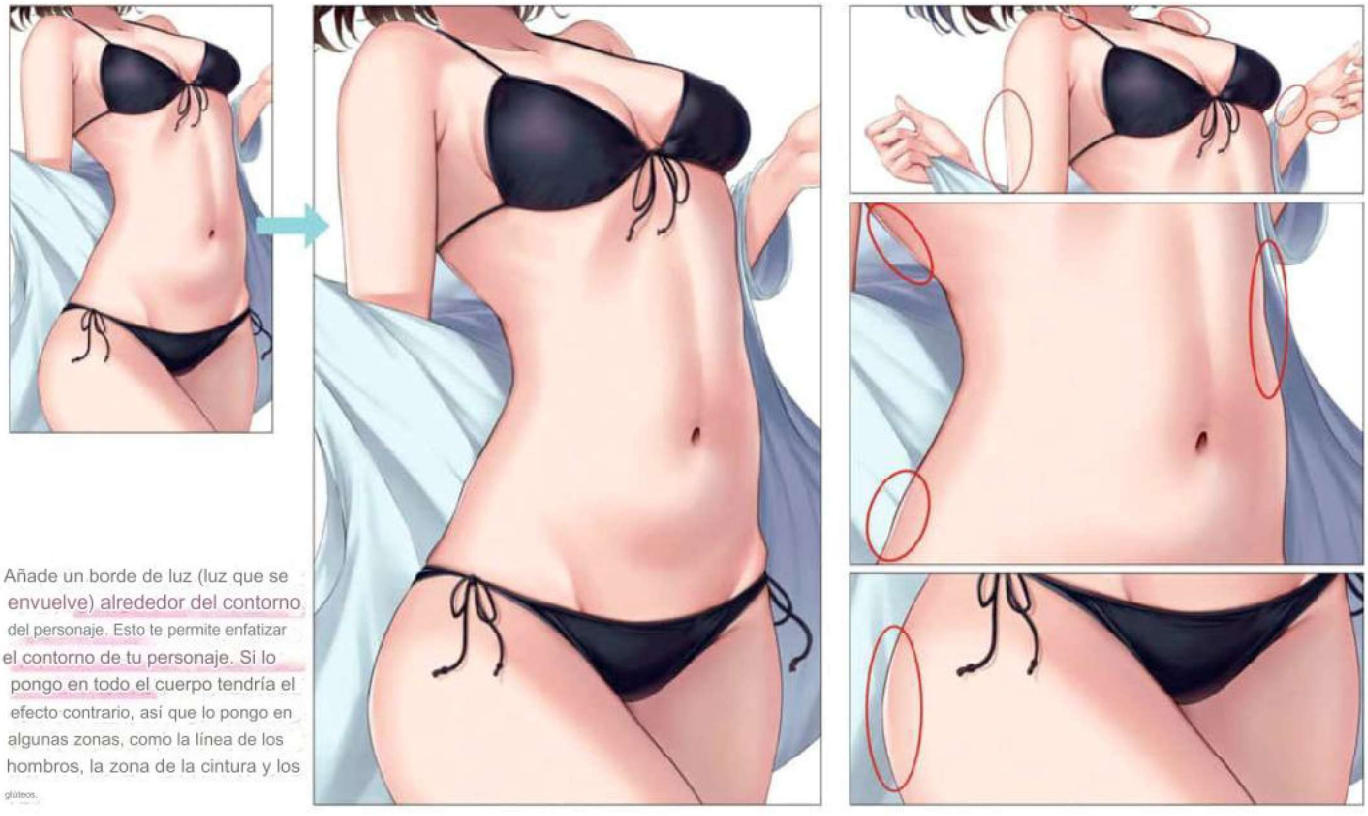
Agregue el toque irregular del músculo serrato anterior alrededor de las costillas.

9 Termina la piel

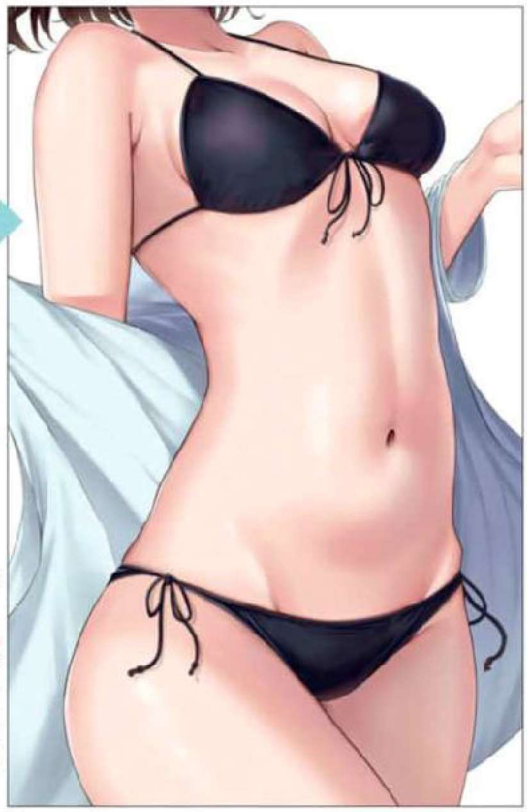
Agregue sombras como toque final a la piel y agregue luces y reflejos en el borde.

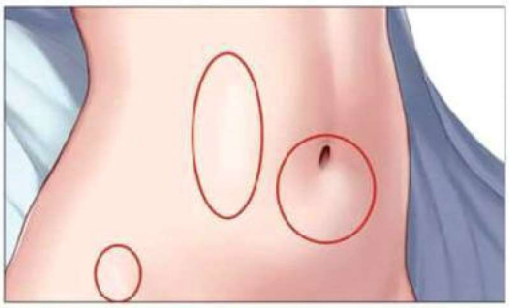


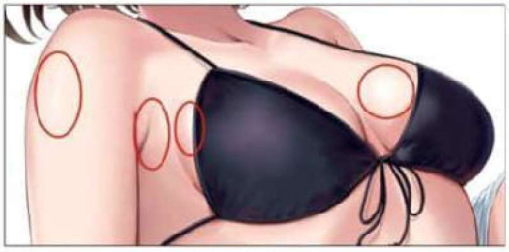
Para sombras adicionales, cree una capa de multiplicación y agréguelas a las áreas donde desea que las sombras sean más fuertes, como el cuello, las axilas, el estómago y los muslos. En particular, quería enfatizar el área hueca debajo de las costillas, las irregularidades del músculo recto abdominal y el bulto de grasa alrededor del ombligo y la parte inferior del abdomen, así que agregué detalles al abdomen.

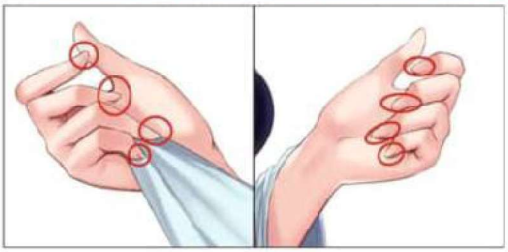


Añade un borde de luz (luz que se envuelve) alrededor del contorno del personaje. Esto te permite enfatizar el contorno de tu personaje. Si lo pongo en todo el cuerpo tendría el efecto contrario, así que lo pongo en algunas zonas, como la línea de los hombros, la zona de la cintura y los glúteos.



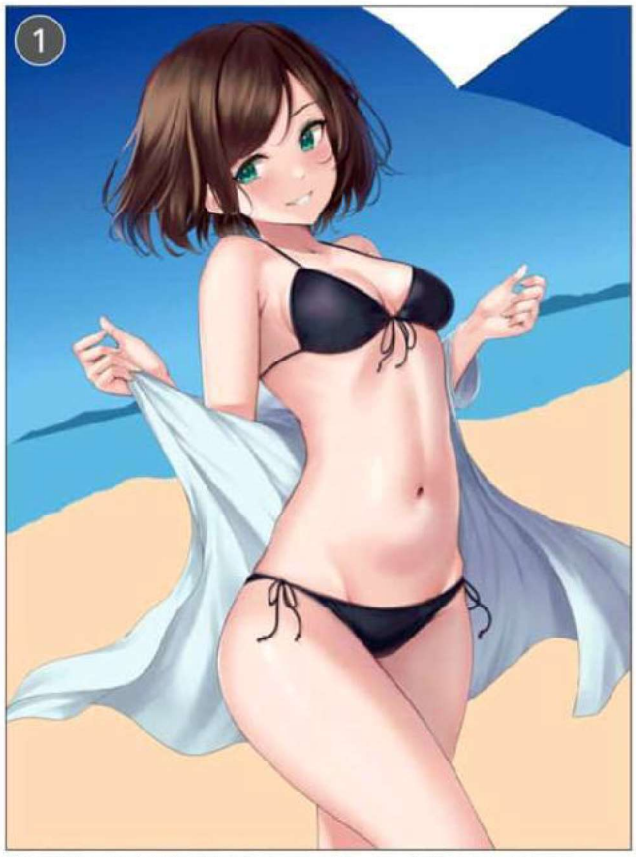




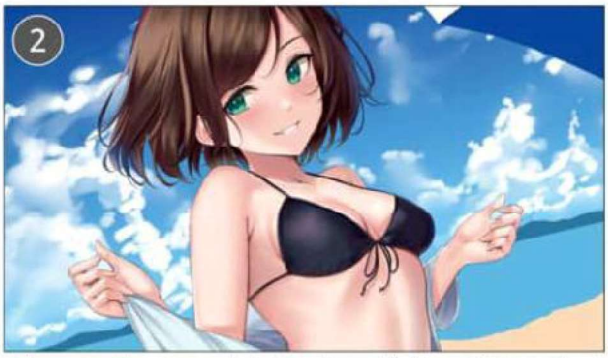


Para resaltar, concéntrese en los vértices que reciben la luz, como el pecho, la parte redondeada del estómago en el lado de la fuente de luz, alrededor del ombligo, los huesos de la cadera y los muslos. Redondea la piel y le da un aspecto más tridimensional. Tenga cuidado de no agregar demasiados reflejos, ya que esto puede enfatizar el brillo y restarle apariencia a la piel.

10 Pinta el cielo y las nubes.

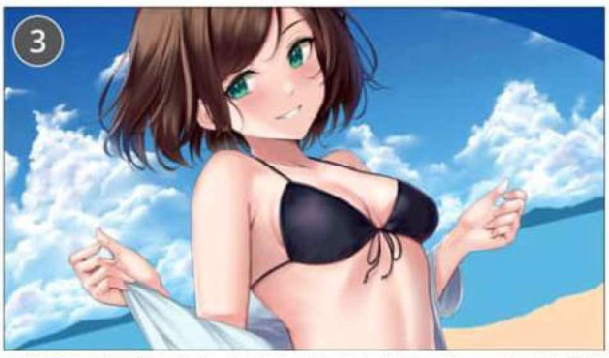


El fondo está pintado en varias capas, como el cielo, el océano, una montaña lejana, una playa de arena y una sombrilla. El cielo tendrá una gradación de color azul oscuro que se desvanece de arriba a abajo.



Las nubes recuerdan a los cumulonimbus. Primero, dibuja una silueta aproximada en blanco.

En este punto, sólo estoy intentando crear una forma sin dibujarla. Varíe el tamaño y la ubicación de los grupos de nubes para evitar un ritmo monótono.



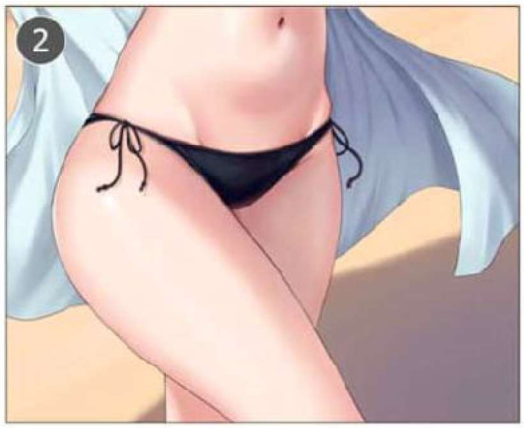
Dibujemos las nubes. Cree contraste intercalando alternativamente las partes brillantes y oscuras de la nube, asegurándose de que las nubes se extiendan hacia arriba. Al agregar toques a la parte superior de la nube usando la herramienta de dedo o la herramienta de desenfoque, puede expresar el flujo de aire y crear movimiento en la nube.

11 pintar el mar y las olas

Para el mar, agregué colores azul y azul verdoso, teniendo en cuenta el dogleg. Al hacer que los colores pasen de oscuros a claros de lejos a cerca de ti, puedes crear una sensación de amplitud y profundidad en el océano. La playa de arena se puede ver a través del agua poco profunda, así que agregue algo del color de la playa de arena para crear una sensación de transparencia.

Dibujemos las olas del mar. Es más fácil comprender la forma de las olas si eres consciente de su forma de red. En el lado poco profundo, dibuja las olas superpuestas y el colapso de las olas. Cuanto más te acercas al horizonte, menos información se utiliza para crear profundidad.

12 Pintando la playa



① Dibuja el reflejo de la playa de arena en toda la superficie usando un color más claro que el color base. Crea una capa de multiplicación y agrega una sombra clara a toda la playa de arena para darle textura. Agrega un color rojo claro al área alrededor de las olas del océano para expresar la arena mojada por las olas.

② En la esquina inferior derecha habrá sombra de la sombrilla, así que agregué una sombra grande y oscura. Agrega luz reflejada a la sombra. Usando una capa normal, agregue una capa clara de azul a las sombras de la sombrilla y agregue naranja a los bordes.

Creé una capa de multiplicación llena de blanco y utilicé la función "Filtro" → "Ruido" → "Agregar ruido" de Photoshop para agregar grano a toda la playa de arena.

El ruido se establece en 22,52%.

Si lo deja como está, los granos parecerán flotantes, así que baje la opacidad y use el desenfoque gaussiano para difuminar un poco todo y difuminarlo.

13 Pintar la montaña/sombrilla de playa a lo lejos

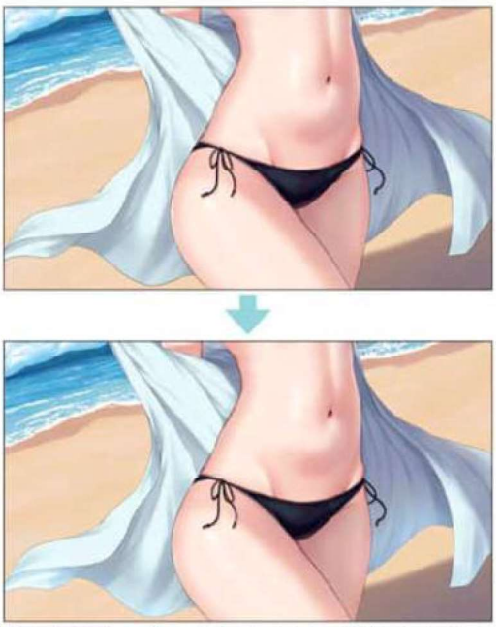
Como es una vista lejana, no la dibujo, pero agrego color lo suficiente para que quede claro que es una montaña. Las vistas lejanas están fuertemente influenciadas por la atmósfera, por eso utilizo un color verde opaco que se inclina hacia el azul.

La sombrilla de playa se protege completamente con una capa de multiplicación y se agrega una capa de luz dura a los bordes para dejar entrar una cantidad sutil de luz ambiental.

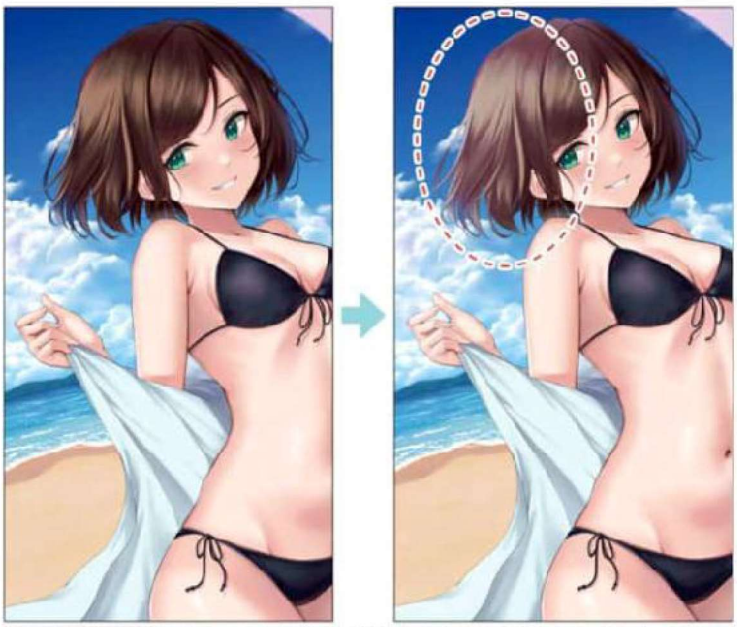
Podrías dejarlo como está, pero parecía un poco flotante cuando lo mirabas como un todo, así que agregué un desenfoque gaussiano a toda la sombrilla de playa para mezclarla con el fondo circundante.

14 Acabado/procesamiento

Como toque final, añadiremos varios efectos a toda la imagen.



Crea una capa de pantalla y agrega azul a la parte exterior del personaje para darle una sensación translúcida que parece que la tela es transparente.

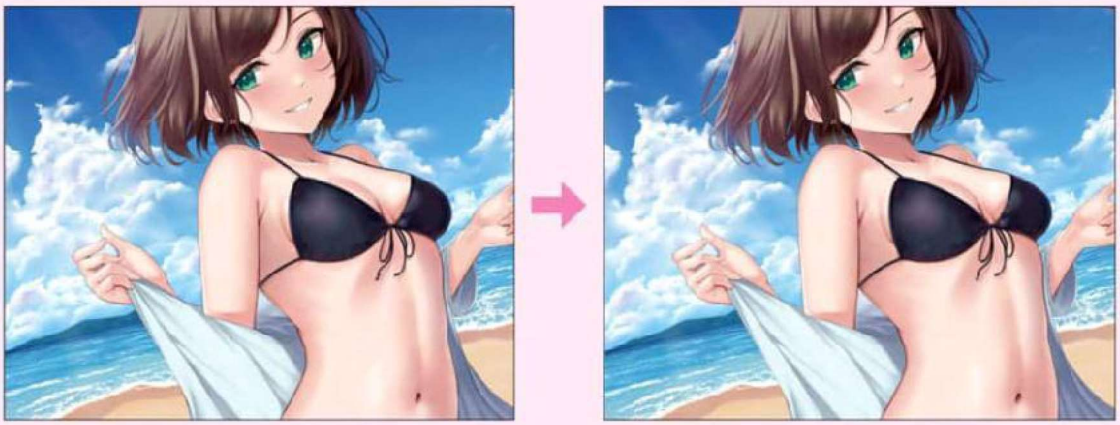


Crea una capa lineal esquivada y agrega rojo al lado de la fuente de luz del personaje, centrándose en el cabello, para agregar una expresión similar a un resplandor que está fuertemente iluminada por la fuente de luz.

Añade luz incidente. Cree una capa lineal de esquiva y agregue líneas gruesas y finas radialmente desde la fuente de luz. Tenga cuidado de no cubrir la cara del personaje.

Punto de control trenzas de colores

Traza de color. El calco de color es una técnica que combina el color y el dibujo lineal. Si el color del dibujo lineal permanece negro, las líneas aparecerán flotando. Por lo tanto, al agregar color al dibujo lineal usando un color similar al color adyacente al dibujo lineal, el dibujo lineal y el relleno se mezclarán.



Cree una capa recortada con la capa de arte lineal y trace los colores en las líneas de la piel y la ropa exterior del traje de baño. El truco para elegir colores no es utilizar colores adyacentes tal como están, sino bajar un poco el brillo.

*Esta es una versión ampliada de la imagen de arriba. Las líneas de la piel son marrones y el color de las líneas se mezcla con el fondo".

Agrega cabello suelto al cabello para aumentar la cantidad de información del cabello para que parezca ondearse con la brisa del mar.

Agrega bordes suaves al contorno para resaltar el personaje. Cree una copia de la carpeta de la capa de personajes debajo de la carpeta original, rellénela con blanco, aplique un desenfoque gaussiano a toda el área y baje la opacidad.

Querido Rama-sensei

entrevista especial

- ¿Qué fetiche tienes?

El estómago y las piernas.

- ¿Cuáles son los puntos a los que prestas atención al dibujar las partes "fetichistas" que quieres resaltar?

Me gusta un estómago tonificado y, prestando atención a las irregularidades de músculos como el recto abdominal, lo dibujo para que tenga la cantidad justa de grasa. En cuanto a las piernas, hice los muslos un poco más gruesos (porque me gustan los muslos más gruesos), pero también intenté suavizar la curva de toda la pierna.

- ¡Por favor cuéntame una pequeña técnica al pintar!

Depende del gusto y la preferencia de la pintura, pero si pintas todo en un color claro sin usar demasiados colores de alta saturación y luego agregas colores de alta saturación a ciertas áreas como los ojos o los accesorios, puedes Crea un color que te atraiga cuando lo mires. Creo que se está acercando. Luego creo áreas donde quiero dejar las pinceladas y áreas donde agrego sombras para agregar contraste a la pintura.

- ¿Tiene algún material?

Para los aspectos técnicos, suelo utilizar libros de técnicas de ilustradores y, para las partes del cuerpo humano, suelo utilizar libros sobre anatomía artística para profundizar mi comprensión.

Además, cuando se me ocurre una idea o una pose, o cuando me encuentro con algo que no me queda claro mientras dibujo, utilizo búsquedas de imágenes en Internet o tomo fotos yo mismo.

- ¿Por qué crees que tiene un fetiche?

Mi trabajo favorito es "Love Live!", y sentí que tenía un fetiche por la forma en que se expresaban las piernas de las chicas. Creo que el bulto en las piernas y la silueta son realmente geniales.

- ¡Mensaje a tus lectores y fans!

Creo que cuando estás dibujando te encontrarás con muchas cosas que no entiendes y con muchos problemas que resolver. Sin embargo, a medida que comprendas y resuelvas estos problemas uno por uno, tu experiencia aumentará y tu rango de expresión se ampliará. Espero que dibujes mucho y disfrutes dibujando, incluido el proceso. Aunque todavía no tengo experiencia, espero que la realización de este libro sea de alguna ayuda.

Información del ilustrador

- Rama

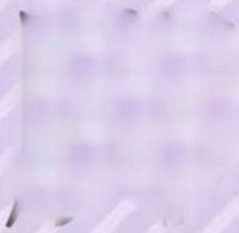
Ilustrador. diseño de personajes e ilustraciones

Estoy involucrado en una amplia gama de actividades, incluida la producción.

Twitter: https://twitter.com/ligmki8
pixiv: https://www.pixiv.net/users/4580058

Capítulo 4

piernas temáticas



ilustrador

Hayabusa

ilustrador

Tema

Hayabusa × “piernas”

El título de la ilustración
es “¡Muslos Onee-san!”

Tiempo total de trabajo de ilustración
Aproximadamente 5-6 horas

Software de pintura que suelo utilizar
PINTURA DE ESTUDIO CLIP

1 Dibuja un boceto

Al principio, procede como quieras. Una vez que he decidido una determinada forma, busco modelos o modelos en huecograbado con poses similares, y luego corto el personaje en círculos usando líneas horizontales como puedes ver en las imágenes. Esto se hace como una verificación para asegurarse de que la profundidad y la tridimensionalidad se capturen correctamente. Puede ser una buena idea intentar (dibujar) la ropa a rayas una vez. Si le resulta difícil, primero dibuje la forma con un cubo.

Sho.

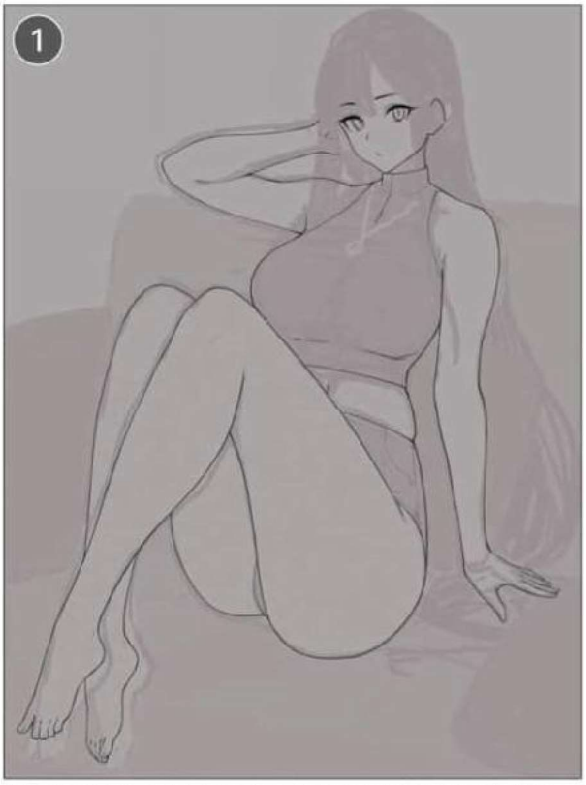
En cuanto a la intención de la composición, me encantan los muslos, así que le levanté las piernas para que se puedan ver mejor sus muslos.

Punto de control

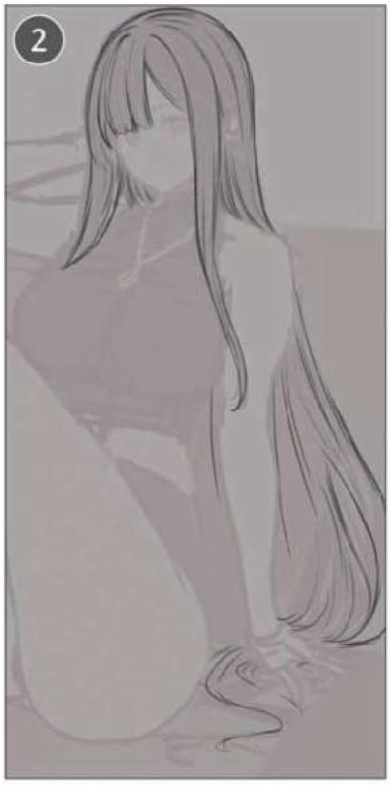
Compruebe el efecto tridimensional
del cuerpo dibujándolo en rodajas.

Aplicaré la capa base y dibujaré la cara en el boceto de antes. Personalmente, dibujo la cara primero después de dibujar la cabeza porque puedo dibujarla sin perder la sensación de tamaño con la cabeza. Después de que se lo envié al cliente, me pidió que lo incluyera hasta los dedos de los pies, así que estoy haciendo los cambios aquí.

2 Dibuja el dibujo lineal ~ Aplica la capa base.



Un dibujo lineal del cuerpo. Básicamente, dibujo el contorno del objeto un poco más grueso sin pensar en dónde debe ir. Corregiré cualquier parte que me preocupe más adelante a medida que las dibuje. Puede trabajar más fácilmente separando las capas de dibujo lineal por la cara, el contorno de la cabeza, el cuerpo y el pecho.



Dibuja el cabello con más fuerza que el cuerpo. Si tienes cabello oscuro, como negro o castaño, no podrás verlo incluso si lo dibujas de manera casual. Sólo el contorno tendrá la forma adecuada, pero las otras líneas se corregirán más adelante, por lo que no hay necesidad de ponerse demasiado nervioso. Cuando quieras dibujar cabello blanco o rubio, dibujar con un poco más de cuidado hará que las correcciones posteriores sean mucho más fáciles.

Prepara tu cabello. Complete el área a lo largo del dibujo lineal de antes. En lugar de colorear fielmente los dibujos lineales, me concentro en la forma y la silueta de la cabeza. Finalmente, recorte el arte lineal en la capa de pintura base para completar el proceso. Copie también la capa de la cara y recórtela hasta obtener aproximadamente un 50% de transparencia.

Esta es la capa interna del cuerpo. Esto es fiel al dibujo lineal y se completa perfectamente hasta el final de la línea. Lo importante aquí es saber qué línea de objeto es la línea. En casos como el que se muestra en la imagen, pinta las líneas de los muslos para que el color negro de la ropa no las tape. Por el contrario, complete la línea superior de la ropa con negro. Separe las capas por piel, ropa, adornos y ojos.

Cree una nueva capa multiplicando la capa de piel, recórtela y agregue enrojecimiento en los codos, rodillas, mejillas, etc. usando un aerógrafo rosa claro. En este momento, agregue enrojecimiento en el blanco de los ojos si borra con. Con una goma de borrar, aparecerá el blanco de tus ojos aunque no los hayas pintado.

3 Pintar la sombra ~ Pintar las piernas

Pinta las sombras en el cuerpo. Primero, prepárate para pintar. Crea dos capas de multiplicación y colócalas en una carpeta. Cambie también la carpeta a Multiplicación. Cree un rango de selección a partir de las capas del cuerpo y la ropa y cree una máscara en la carpeta mencionada anteriormente. Si no tiene una función de máscara, puede evitar el desbordamiento pintando el área seleccionada.

Punto de control

Acerca del modo de color de las capas de multiplicación

En este método de pintura, usaremos una capa de multiplicación para pintar las sombras usando blanco y negro. Sin embargo, tal como está, sigue siendo acromático y no tiene color, así que agregué color recortando la capa con el modo de capa "color" a la capa de multiplicación (para ser exactos, es un mapa de gradación, pero (Va a ser largo , así que estoy usando capas de color para que sea más fácil de entender). Crea una selección de piel y rellénala de rojo, ajustando la transparencia de la capa mientras pintas hasta obtener el tono que te guste.

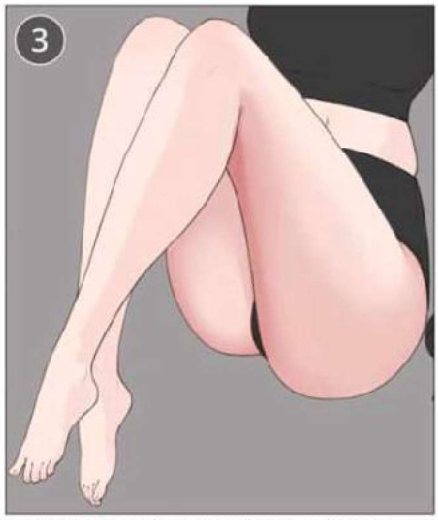
En cuanto a la ropa, esta vez voy vestida de negro, así que la dejaré como está, pero si es de otro color, como blanco, ajustaré la opacidad observando atentamente la prenda real, una foto, o un dibujo de mi artista favorito Sho. Si no puede crear una capa de color según el software, puede crear colores similares usando modos de capa como Comparar (más claro) o Superponer.

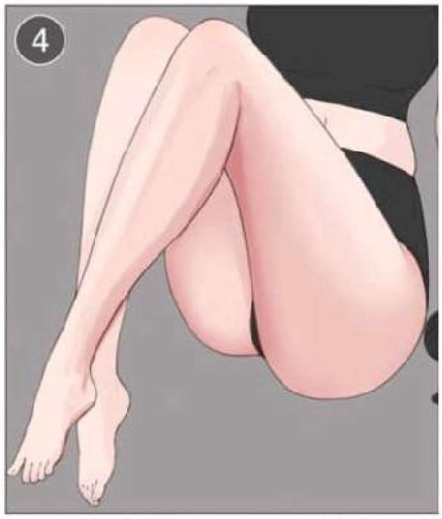
Punto de control

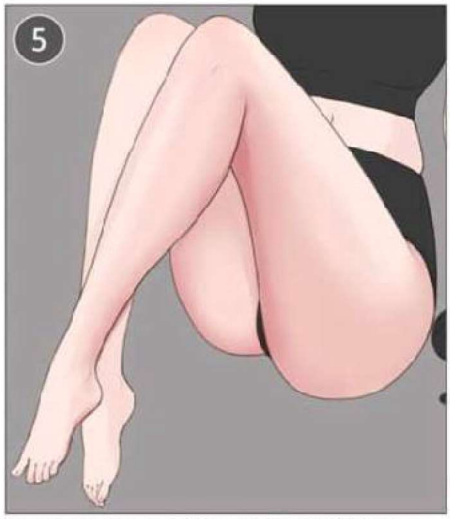
Al pintar el cuerpo, colecciono materiales fotográficos y los observo mientras pinto.

Ahora que los preparativos están completos, pintemos las sombras en el cuerpo. El color de la sombra se pintará en blanco y negro, pero creo que está coloreado gracias a la capa que usé antes. Creo que obtendrás una piel hermosa si usas blanco y negro (luminosidad 50 o superior) por encima del centro de la paleta de colores.

Primero, pinte toscamente sin sombrear. Miro atentamente las líneas de corte que dibujé durante el borrador y las fotografías que recopilé. Para una mejor apariencia, aclare los lados de los muslos y oscurezca las áreas sombreadas y los bordes. Para los brazos, el lado más cercano al cuerpo debe pintarse más oscuro, pero el lado exterior debe pintarse más claro. Las áreas que no miran hacia el cuerpo, como el brazo derecho, están expuestas a la luz ambiental y espacial, por lo que se debe aplicar una capa fina.



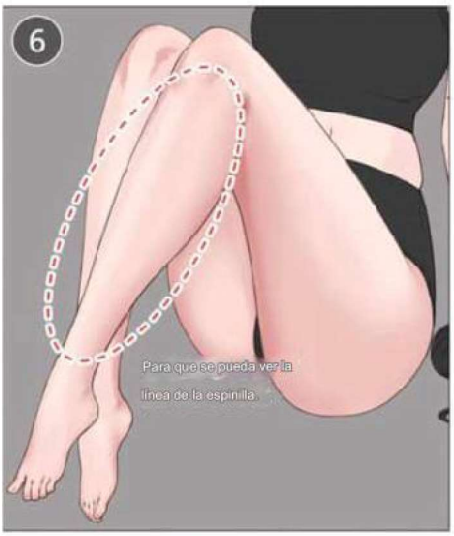


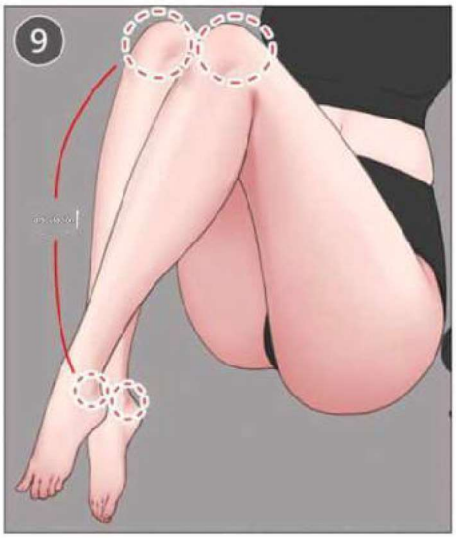


Una vez que hayas pintado una cierta cantidad, difumínala con un pincel difuminado. Primero, pinta las pantorrillas y los brazos de manera tosca y luego difumínalos. Utilice un borrador para borrar las áreas que estén demasiado borrosas y repita este proceso hasta que se parezcan más al original.

Punto de control

Repita el proceso de "pintar una sombra clara" → "difuminar" → "pintar más sombras" → "difuminar" para darle al cuerpo un efecto tridimensional.





- Al pintar las piernas, por ejemplo, si es una pantorrilla, preste atención a la espinilla (tibia). Si lo aplicas de manera que puedas ver las líneas de tus espinillas, tus pantorrillas se volverán flexibles.

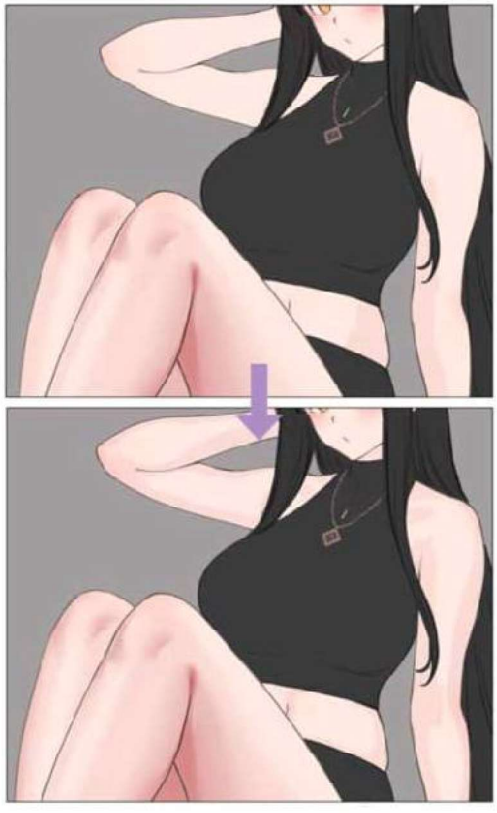
- El único hueso visible en los muslos está alrededor de las rodillas, así que creo que agregar un sombreado suave a las espinillas le dará una apariencia regordeta.

- Es difícil dibujar las rodillas, pero si alguien usa sólo las líneas o el sombreado claro, intente agregar un poco de sombreado. Creo que podré dibujar piernas mucho mejor que ahora.

- Creo que puedes dibujar una mujer con buen estilo prestando atención no sólo a las piernas, sino también a los huesos y las articulaciones de todo el cuerpo, así que ten esto en cuenta.

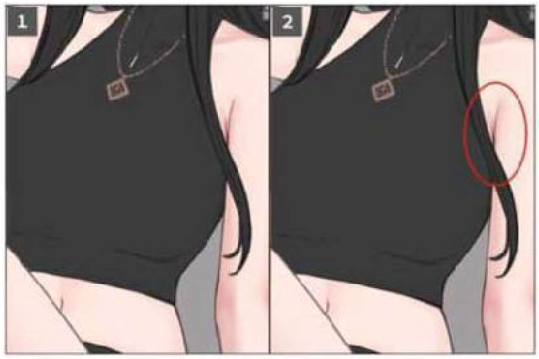
Punto de control

Al agregar sombras oscuras en los codos y las rodillas, se realzará el realismo del cuerpo.

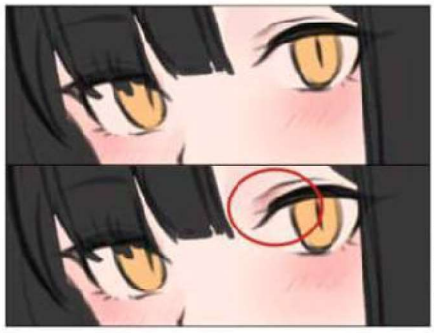


Aplicar una capa rugosa en las rodillas y los codos y luego difuminar solo el frente dará un buen efecto tridimensional. También se puede utilizar en la zona del escote más cercana.

Una vez que hayas terminado de pintar, agrega sombras en las axilas y donde se unen los brazos, usando un color ligeramente por debajo del centro de la paleta de colores (claridad inferior a 50 y superior a 30).

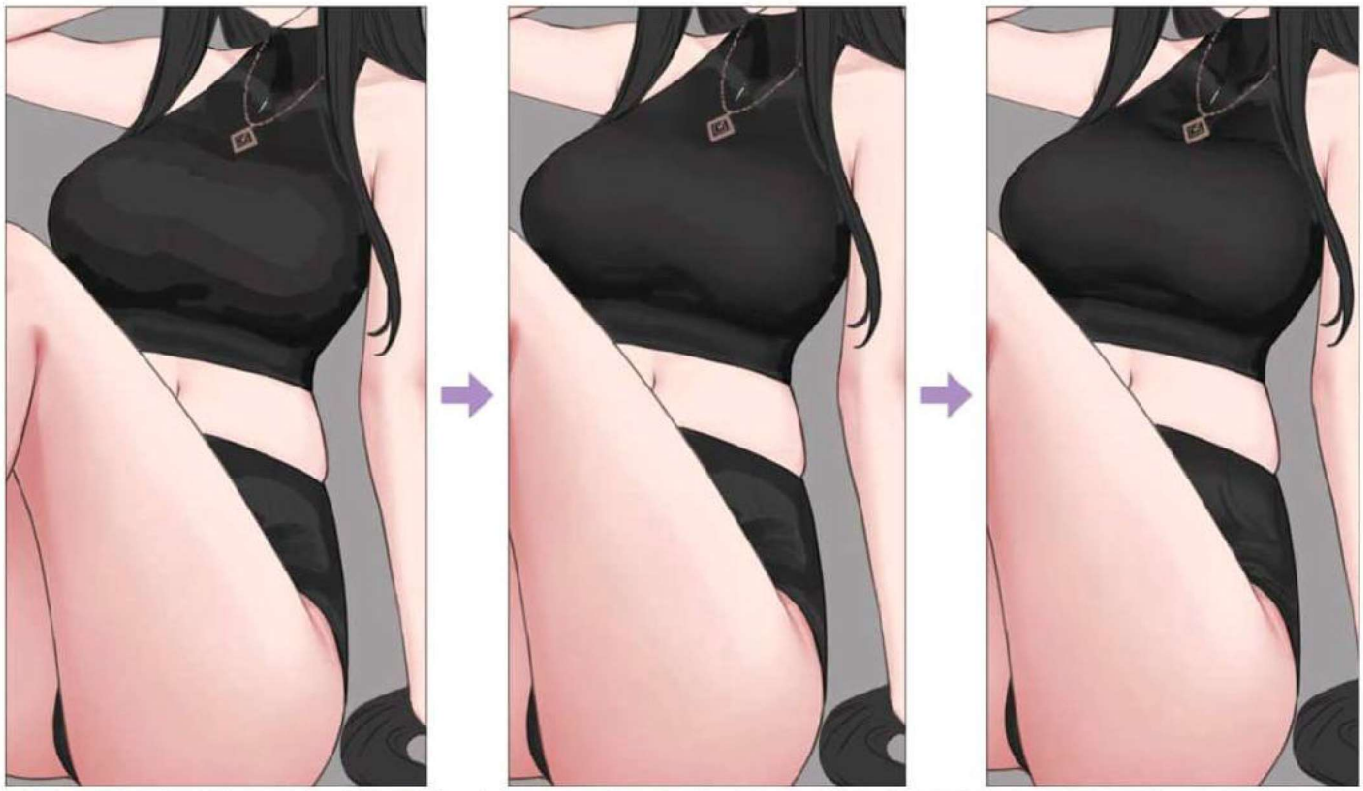


Como se muestra en 1.2, pinta las líneas y difumina la parte superior.



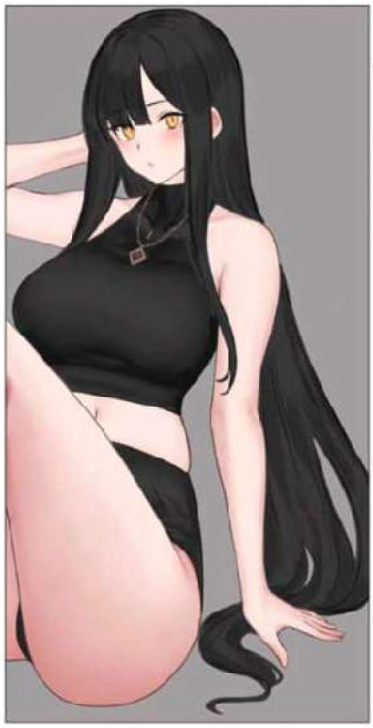
Puede mejorar si aplicas sombras en la parte profunda de los párpados.

4 Pinta la sombra en la ropa.



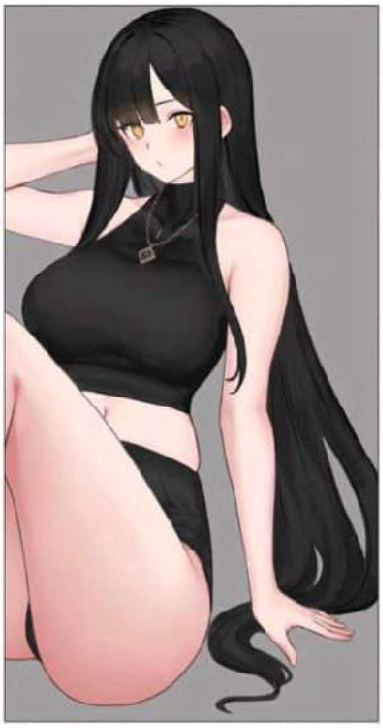
Los senos están cerca de los muslos, pero la parte inferior (sombra) es más oscura y se puede expresar el tamaño aplicándolo de forma fina y amplia hasta aproximadamente la clavícula de arriba. También pintaré las sombras en la ropa. Usa un color más oscuro que el color que usaste para pintar la piel. Repita la pintura y el sombreado, pero para las arrugas, etc., sombrear solo la parte frontal pintada toscamente dará un efecto tridimensional y lo mejorará. Además, intenta encontrar tantos materiales como sea posible, míralos con atención y dibújalos. Si encuentra alguna pieza que no comprende, busque materiales y obsérvelos. Podrá utilizarlos en sus dibujos futuros, así que asegúrese de investigarlos.

5 pintar el cabello

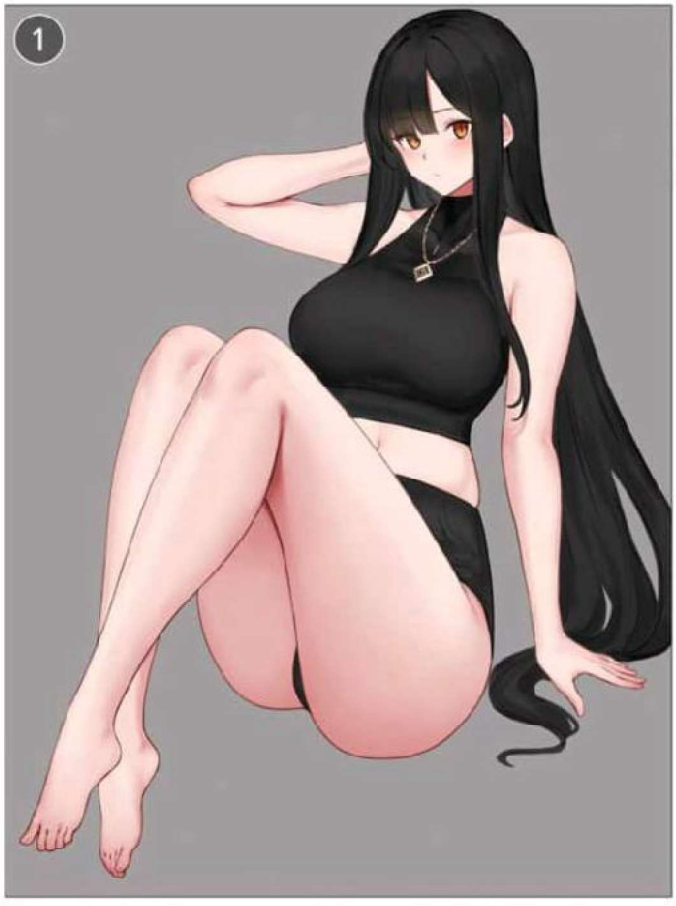


Crea una capa de superposición o multiplicación encima de la capa de cabello y recórtala. Agrega sombreado en la dirección opuesta a las mechas del cabello. Para crear un efecto tridimensional que combine con tu cabeza, aplícalo más ancho en la parte donde se envuelve y dibuja un anillo alrededor de las otras partes de tu cabello.

Crea otra misma capa, recórtala y, para agregar un efecto tridimensional, primero rellénala y luego borra las áreas que reciben la luz con un borrador. Puedes crear una sensación de transparencia aplicando una pintura del color de la piel en el flequillo que cae frente a tu cara y crear una sensación de aire aplicando un color azul claro o blanco en la parte posterior de tu cabello. En este caso, tengo el cabello negro, por lo que el blanco y negro está bien para el color de la sombra, pero si es un color brillante como mi ropa o mi piel, agregaré color usando una capa de color.

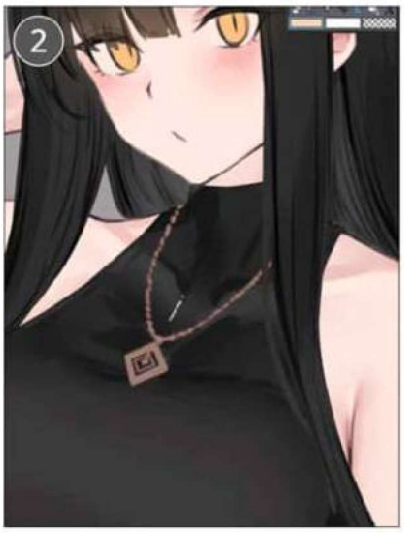


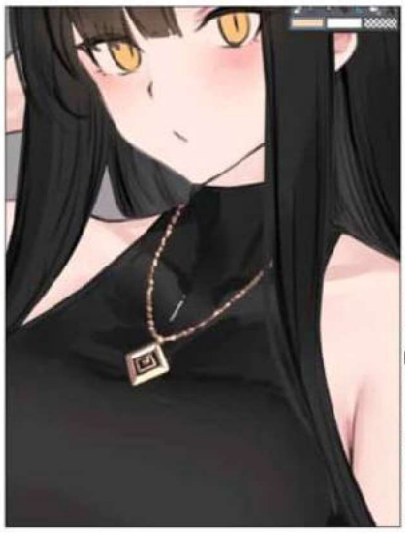
• Pinta la sombra caída, los ojos y el collar ~ Mezcla los dibujos lineales



Pinta la sombra caída usando la segunda capa de multiplicación creada en la preparación de la sombra. Esta vez, la fuente de luz proviene de arriba, por lo que las sombras en su flequillo, en sus pantorrillas que caen hasta sus muslos y en su cuello y cabeza se eliminan en consecuencia.

Es más fácil rellenar los ojos y rayar la parte inferior. Además, si pintas la mitad del ojo morado, parecerá darle un poco más de profundidad. Creo que los ojos son donde más se expresa el gusto de una persona, así que en lugar de intentar dibujar fielmente a esta creación, intenta imitar a tu pintor favorito o mirar los ojos de un animal.

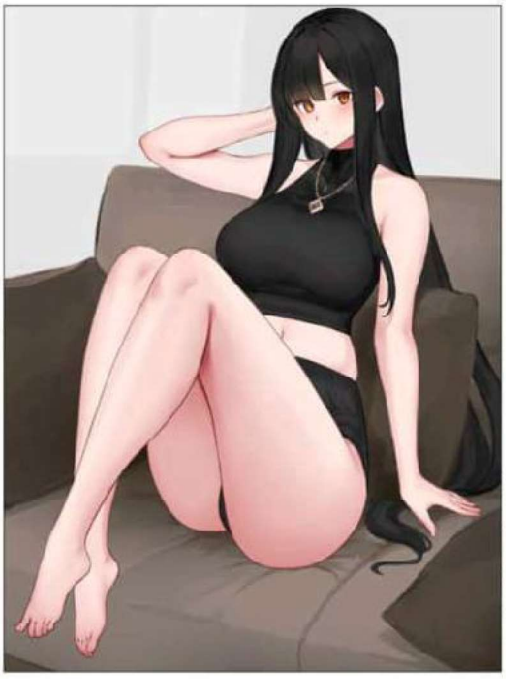




Para el collar, recomiendo pintar primero el color base y agregar un contorno de 1 px a 3 px usando el efecto de borde en la configuración de capas, ya que no es necesario dibujar dibujos lineales, lo que ahorra tiempo. Recorta la capa de esquivar (luminiscencia) en la parte superior del collar y agrega reflejos, teniendo en cuenta los planos y las esferas.

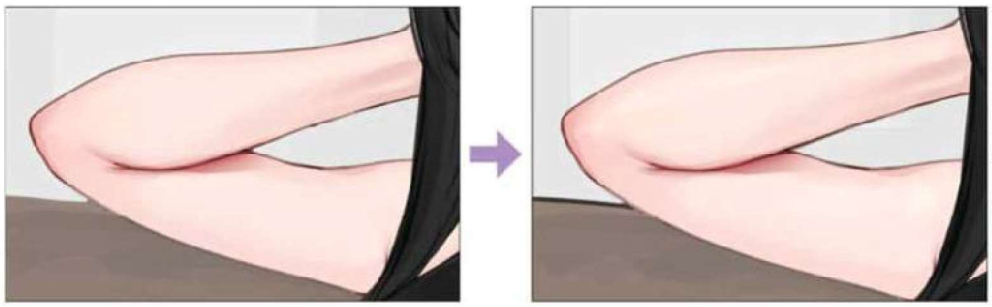
Finalmente, combine los dibujos lineales. Primero, duplique el arte lineal y colóquelo sobre el arte lineal con una superposición de 100% de opacidad. El arte lineal en la capa normal original debe tener una opacidad de aproximadamente el 50%. Creo que los colores se mezclan bien gracias a la cuidadosa aplicación de la capa base. Es una buena idea crear una capa regular encima de los dibujos lineales alrededor de la cara y luego agregar otra capa de negro o marrón oscuro para dibujar la línea de la mandíbula.

7 pintar el fondo

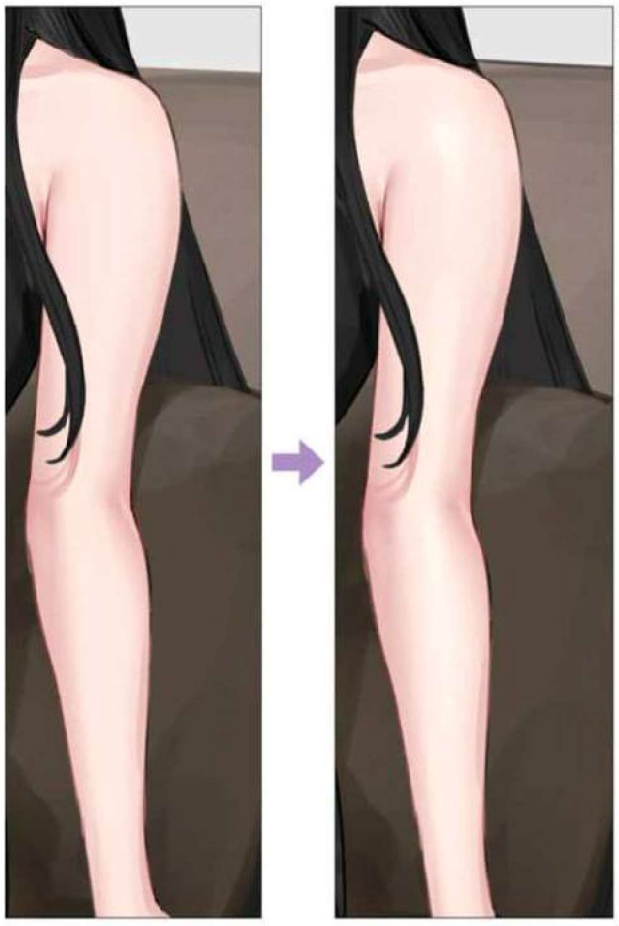


Modifiquemos el fondo aproximado tal como está. El truco para dibujar cosas es mirar la cosa real y dibujarla. ¡Mire de cerca las fotografías de las tiendas de muebles y los cojines de la casa! Utilice la multiplicación o la superposición para pintar aproximadamente las áreas donde está sentada la persona y detrás de ella para crear sombras oscuras.

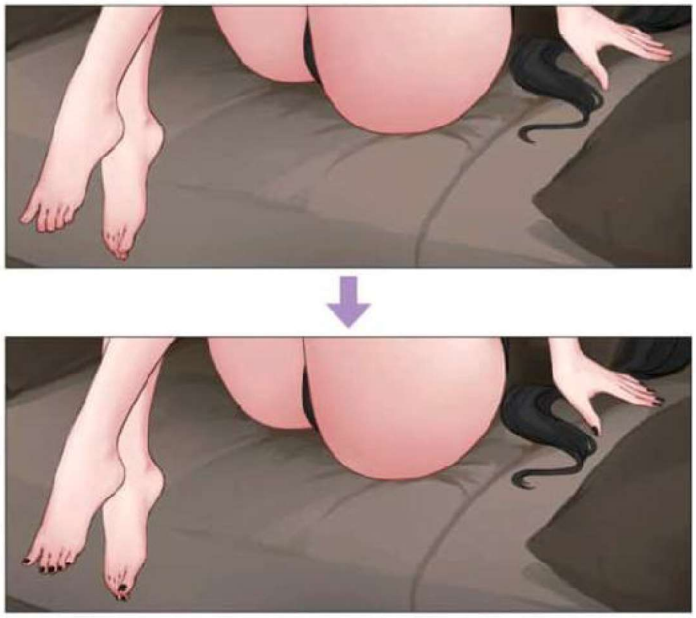
8 Expresar brillo de la piel



Primero, preparémonos para los toques finales. Crea dos capas superpuestas y una capa normal debajo de ellas. Utilice Superposición 1 para crear un efecto tridimensional y una apariencia brillante en la piel. Con un aerógrafo con una opacidad del 10 al 20%, pinta suavemente las partes más afiladas de las piezas, las partes donde quedan expuestos los huesos, etc. con un color amarillo más claro que la piel.



Aplique un punto en sus hombros y rodillas, y aplique directamente desde los codos hasta las muñecas y las espinillas, imaginando huesos. Si lo colocas en áreas donde las axilas o la parte superior de los brazos se superponen y se ven apretadas, te dará una sensación de carne. Usar un color amarillo en lugar de blanco creará una sensación más cálida. Por otro lado, si desea expresar una luz fluorescente nítida, etc., es mejor utilizar colores blancos o blanco azulados.

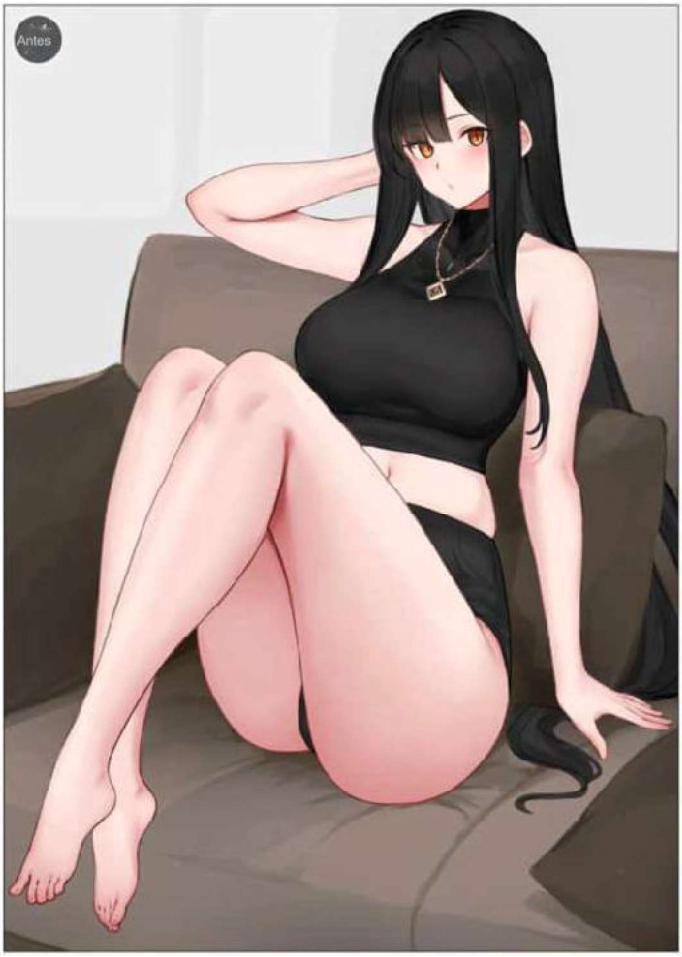


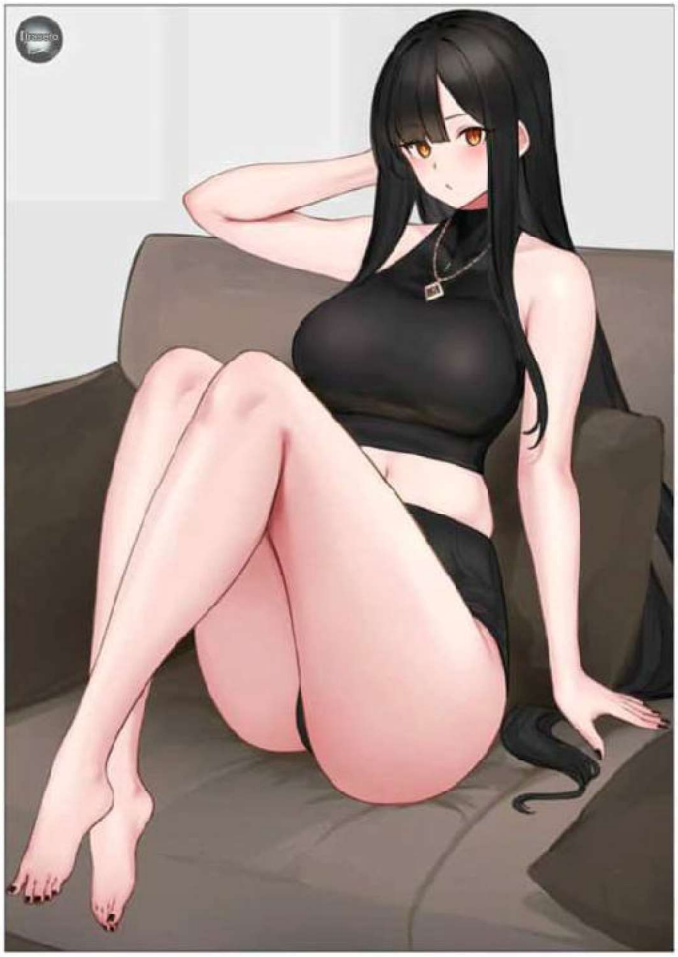
También pintamos las uñas de manos y pies. Además, como el sofá es de color oscuro, solo lo dibujé débilmente, pero si es un sofá blanco, también puedes agregar un poco de luz reflejada en los muslos y las nalgas. Además, las pantallas de los teléfonos inteligentes emiten una luz bastante intensa, por lo que si quieres sostenerlo, puedes agregar un poco de luz reflejada fuerte en tu mano para que parezca más realista.

Para la hinchazón de los senos, aplica el mismo color en la zona donde quieras que quede más agrandado. Añade la luz reflejada de los muslos a la parte inferior de los senos en color piel.

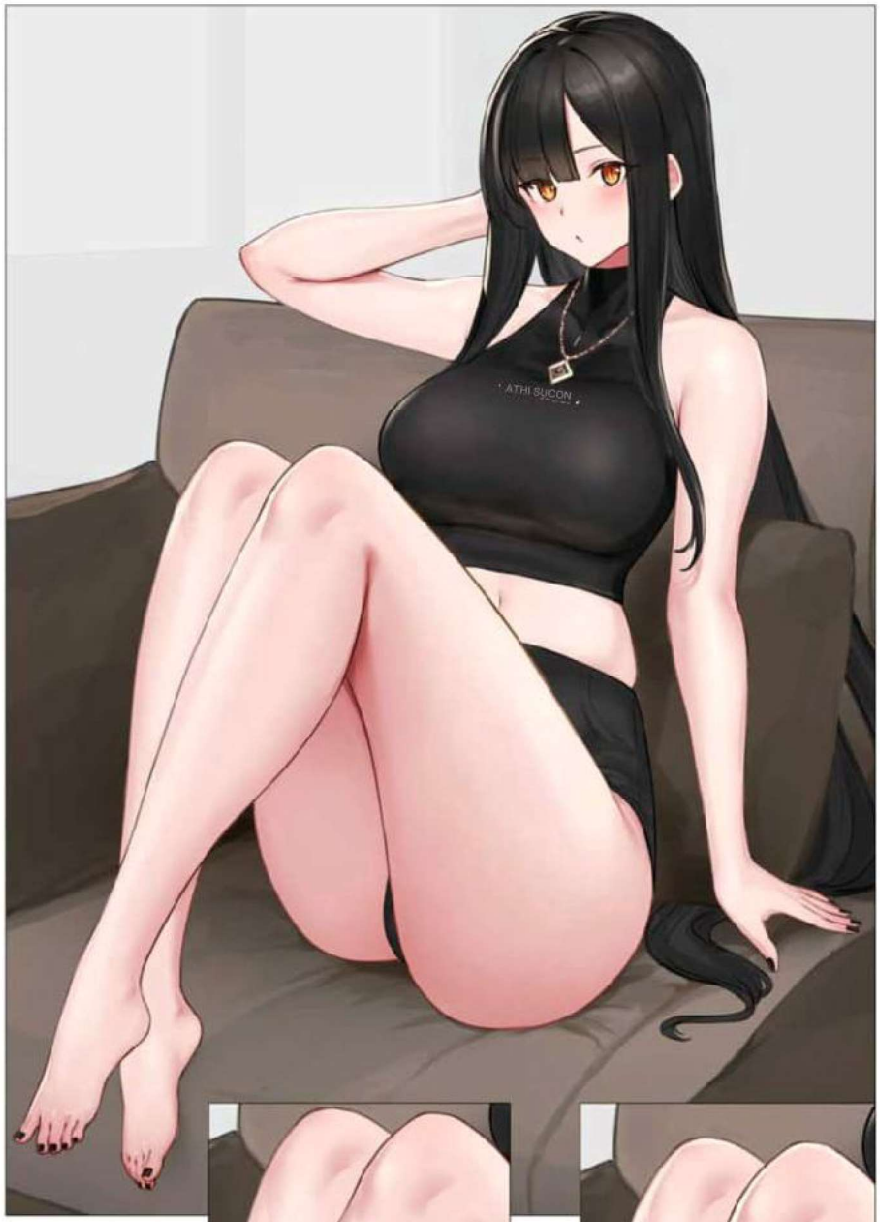
Pinta el cabello de la misma forma que el cofre. Agregar un color azul claro a los lados crea una sensación de amplitud. Si desea agregar líneas a un mechón de cabello, use la Superposición 2 para facilitar las correcciones sin interferir con la Superposición 1. Si desea dibujar otras áreas que desea oscurecer, como el área debajo de las rodillas, es una buena idea utilizar la Superposición 2 para oscurecerlas. Para los ojos, pinta el centro con una capa del mismo color que la capa base o un color similar para crear una sensación de transparencia. Algunas personas añaden color azul a la parte superior, pero aquí deberías echar un vistazo más de cerca a tus pintores favoritos.

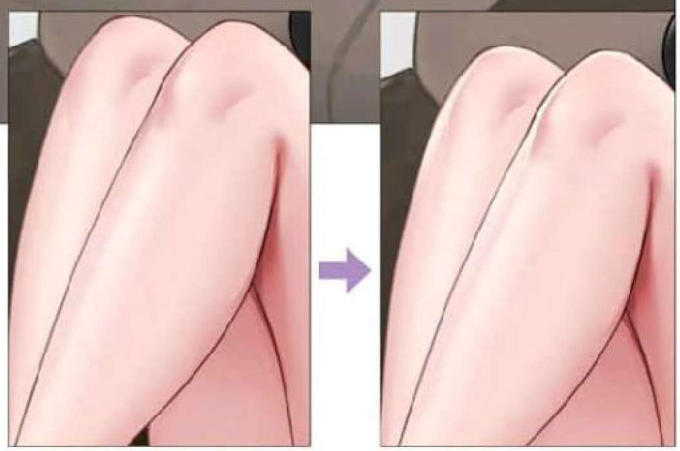
Esta es una comparación de todo el cuerpo antes y después del tratamiento de brillo de la piel.





9 Inserte la luz de la llanta





Añade luces en el borde. Píntalo en la capa normal que creaste anteriormente. La luz del borde es luz alrededor de los bordes de los objetos. Es posible que lo veas a menudo en ilustraciones recientes. Hay una ventana a la izquierda, por lo que solo pintaremos la luz del lado izquierdo. Un buen color sería el amarillo claro como el usado en la superposición.

Básicamente, es como borrar ligeramente la punta de algo que has pintado con una goma de borrar. El truco es, por ejemplo, que si se trata de una parte de "vástago", sea consciente de la superficie detrás del resaltado (parte del ápice) pintada en el Acabado 1, pero si es difícil, intente dibujar la línea de luz del borde solo dentro de la línea. Puede que sea bueno. Si hay una fuente de luz en el lado derecho, o si está bajo el cielo, normalmente agrego otra capa y establezco la opacidad en aproximadamente el 50%.

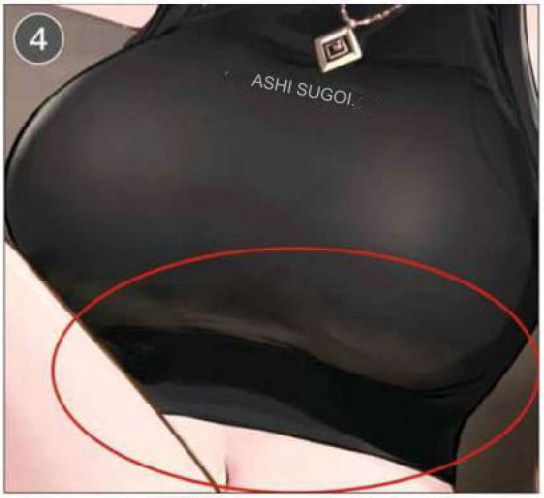
Agregar una luz de borde en el lado opuesto creará una atmósfera dependiendo del color de la fuente de luz y del color del cielo.

10 Finalizar/proceso

Para las pestañas, normalmente uso capas, pinto el medio con marrón y agrego reflejos con un marrón ligeramente más claro para crear una apariencia tridimensional. Además, resalte áreas como las lágrimas y los labios usando blanco en forma de puntos.

"Este es el toque final". Dibuja normalmente o superpón la "capa". Primero, dibuja el área alrededor de la cara. "Creo que es más lindo tener una sonrisa amplia que una boca pequeña", así que dibujé la parte de la boca desde arriba usando una capa normal y la corregí.

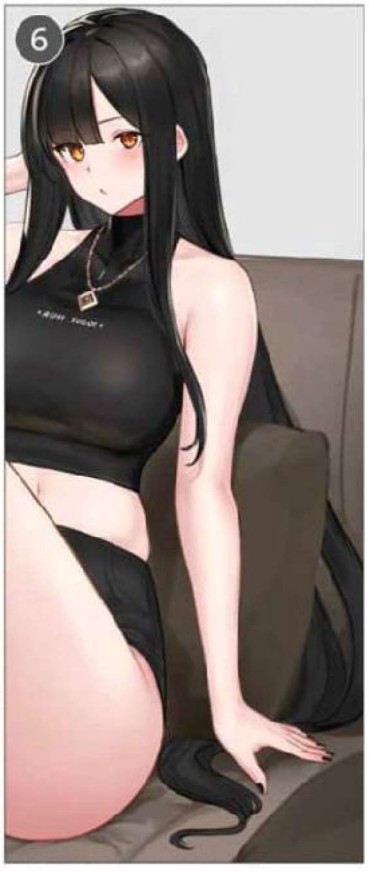
Agregué cuatro lunares (en las mejillas, las axilas, el ombligo y la entrepierna) según mis preferencias personales.

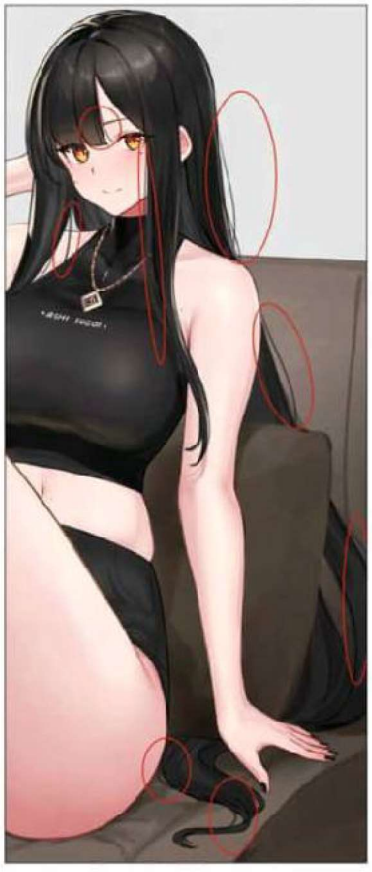


Al pintar la sombra debajo del cofre usando una capa de multiplicación, puedes pintar dejando las arrugas que se pintaron originalmente. Si desea oscurecer el color dejando intacto el color subyacente, lo mejor es utilizar la multiplicación o la superposición.

Finalmente, en la capa superpuesta, use un aerógrafo (opacidad de aproximadamente el 20%) aproximadamente la mitad del tamaño de la pantalla para agregar grandes contrastes al lado claro (arriba a la izquierda) y al lado oscuro (abajo a la derecha). Crea otra capa para las líneas de luz y dibújalas con una regla. Ajusta la opacidad de esta capa hasta que te guste también.

*La luz de la capa superpuesta se muestra sin fondo.





También agrego líneas finas de cabello y vuelvo a pintar cualquier área que se sienta extraña o donde quiero que el color sea más intenso usando capas regulares. Una vez que haya corregido o agregado los puntos que le preocupan, puede completar el trabajo. Si hay algo que te preocupa o no entiendes, compáralo con un dibujo de tu artista favorito. Quizás descubras algo.

ASHI SUGOI.

Hayabusa al maestro

entrevista especial

- ¿Qué fetiche tienes?

La gente tiende a pensar en ellos como senos, pero en realidad son muslos (piernas), no pies.

- ¿A qué puntos prestas atención al dibujar las partes de la parte "fetiche" que quieres resaltar?

Lo aplico para dejar mi piel lo más suave posible. Por otro lado, asegúrate de cubrir las articulaciones, como las rodillas.

- ¡Por favor cuéntame una pequeña técnica al pintar!

Los principiantes probablemente comenzarán coloreando anime, pero las sombras en la piel se parecerán más si las pintas lo más finamente posible (baja el contraste).

- ¿Tiene algún material?

En Twitter, colecciono ilustraciones fotográficas de las piernas de cosplayers y pintores expertos todos los días. En lugar de simplemente usar uno como referencia, dibujo unos 10 dibujos seguidos.

- ¿Por qué crees que tiene un fetiche?

He estado jugando un juego llamado "Last Origin" durante aproximadamente un año, y es un juego que interfiere con tus hábitos y sentidos sexuales, pero creo que es un juego que tiene muslos bastante buenos y está lleno de fetiches.

- ¡Mensaje a tus lectores y fans!

Al hacer un dibujo, siempre prepare una imagen de referencia y copie las partes que desee. No existe nada parecido a mi propio diseño desde el principio. A medida que imites a tus pintores favoritos, irás desarrollando tus habilidades.

Información del ilustrador

- Hayabusa

Normalmente publico fotos de mis pasatiempos en Twitter.

Gorjeo: https://twitter.com/vert_320
pixiv: https://www.pixiv.net/users/4546023

Capítulo 5

Tema

aparte

Ilustrador Koga

Taiga

ilustrador

Tema

Pequeña taiga × “axila”

Título de la ilustración	Tiempo total de trabajo de ilustración	Software de pintura que suelo utilizar
『Nemófila』	Aproximadamente 40 horas	PINTURA DE ESTUDIO CLIP

■Dibujar un boceto ~ Dibuja un dibujo lineal

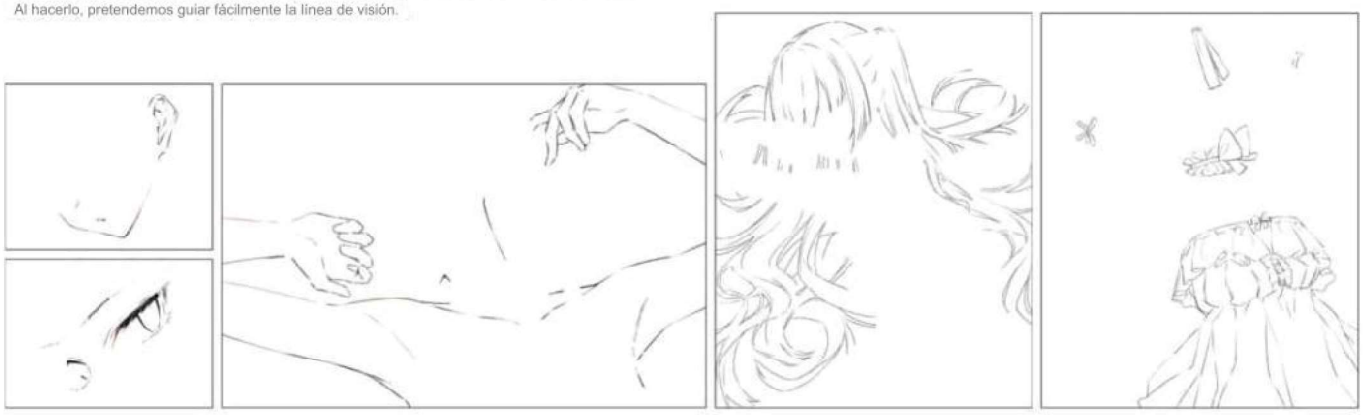
El concepto para esta vez es dibujar una línea que exprese un fetichismo sutil. El dibujo lineal se divide en finas capas. 5 grandes

Para este propósito, dividí.a.una chica con una impresión frágil que llevaba un vestido con hombros descubiertos en dos partes, y dentro de eso, dividí aún más las capas entre el brazo derecho y el brazo izquierdo.

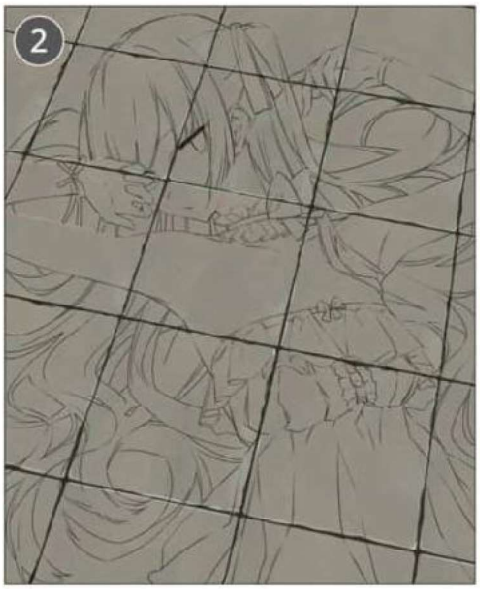
Lo expresé con una composición similar a la foto de Dell. Además, he dividido las partes que quiero mostrar (como ahora) en partes más pequeñas. Los dibujos lineales se han agrupado en una carpeta.

En otras palabras, iluminar las axilas) y colocar las flores de manera que no las amontonen.

Al hacerlo, pretendemos guiar fácilmente la línea de visión.



2 Aplicar capa base ~ Pintar el fondo



Esta vez, usaré principalmente el método de dibujar luz, por lo que en la etapa de pintura base usaré un color con bajo brillo como base.

❶

Los principales cambios realizados desde el boceto son los siguientes.

· Para que su piel luzca más hermosa, cambié el color del piso a un azul complementario.

- Corregido para que el pelo que se extiende por el suelo dé una impresión suave.

· El número y la disposición de las flores también determinan la composición general.

Lo miré y lo ajusté.

- Corregida la perspectiva del piso.

2

Los mosaicos del fondo están hechos de materiales. Después de eso, ajusto el brillo, el tono de color, etc.

❸

Primero, dibuja el fondo para determinar la intensidad y la impresión de la fuente de luz. Para dar la impresión de luz cálida en un espacio que da una impresión fría, ajustamos el color de la luz a un color con un ligero tinte rojizo.

❹

Para dar una idea de la intensidad de la luz, expresa el efecto de la luz en áreas que no reciben directamente la luz. Para ello, dibuja una luz ligeramente rojiza en la zona superior izquierda del suelo.

5

Para respaldar la textura del piso y el espacio circundante, dibuje una representación que parezca reflejar el fondo circundante. Dado que este es el punto más alejado de la cámara en la pantalla, utilicé un pincel con baja opacidad para dibujarlo superpuesto y crear una impresión vaga.

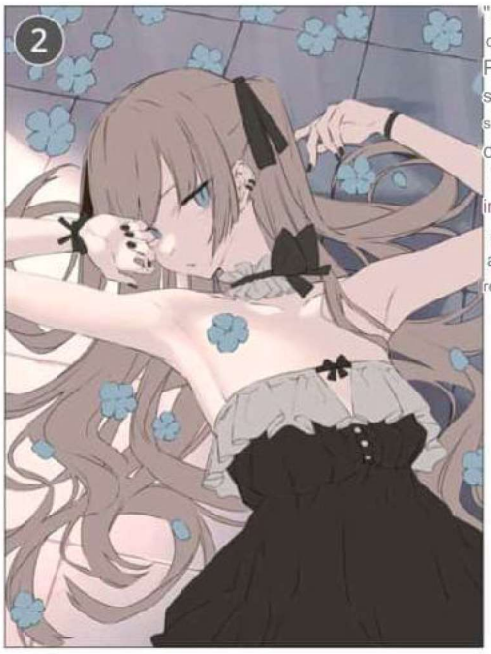
6

Dibuja una sombra aproximada de la persona contra la fuente de luz. Esta vez, no quería que la impresión general fuera demasiado oscura, así que no puse el sombreado demasiado oscuro.

3 pintar la piel

Después del fondo, pintaré a la persona. Para crear una sensación de transparencia, aplíquelo sin aplicar demasiado y asegúrese de ver claramente las luces y las sombras.

"Quiero que se vea fugaz y sin mucha expresión, así que no agrego ningún enrojecimiento en las mejillas, pero dibujo un poco de enrojecimiento alrededor de los ojos. Especialmente porque la saturación y densidad de este enrojecimiento puede cambiar la impresión del Luego, ajuste con cuidado el tono del color.



"Dibujo las partes de la piel que están expuestas a la luz". Para crear una impresión suave de la piel, uso un pincel suave para evitar crear demasiada diferencia en el brillo entre la luz y el color de la capa interna. Dibujémoslo. Además, agregaremos un color rojizo a la cresta de la luz para resaltar la calidez de la piel.

Dibuja la luz reflejada con un pincel suave. Este proceso es necesario para expresar espacios como la parte invisible del lado izquierdo. Además, las zonas que están cerca de la piel tienden a reflejar la luz rojiza, así que ten esto en cuenta a la hora de elegir los colores.

"Dibuja sombras en la piel con un pincel duro. Después de eso, usa la herramienta de desenfoque para suavizar las áreas irregulares. "Especialmente en las axilas, si usas un color muy saturado, se verá desagradable." Impresión: ` "Tengo cuidado al elegir el color de mi piel porque me hace parecer un elefante".

Para crear una sensación de atmósfera y profundidad, pinte el brazo izquierdo de un color que combine con el color de fondo. En este momento si utilizas un color demasiado oscuro no parecerá piel, así que aplica un color más claro poco a poco.

4 pintar los ojos

Dibuja la pupila dentro del ojo morado. Tiene una forma alargada que recuerda al ojo de un gato.

Crea una nueva capa y agrega luz al fondo en modo normal.

"Agregue una nueva capa y agregue una gradación más brillante desde la parte superior. Tenga cuidado de no hacerla demasiado brillante".

Dibuja lo más destacado. Lo puse en una pequeña cantidad en la parte inferior.

5 pintar el cabello

Aclara ligeramente el cabello para dar la ilusión de una cabeza esférica. Al dibujar en capas con un pincel de baja opacidad, se crea una sensación de detalle.

Para que el cabello luzca transparente, pinte las puntas del cabello cerca de la cara de un color similar al tono de la piel. Si esta coloración tiene un efecto demasiado fuerte en el cabello, el área alrededor de la cara se verá borrosa, así que utilizo la corrección de color para hacer ajustes finos.

3

Dibuja las partes del cabello que reciben la luz. En este momento también agregaré detalles al cabello. Quiero crear una impresión suave del cabello en las crestas de la cabeza donde incide la luz, así que lo apliqué en capas con una brocha de baja opacidad. Si uso la herramienta de desenfoque para procesar las líneas de cresta, el cabello se verá menos agrupado, así que lo dibujé de esta manera.

4

Dibujemos la textura del cabello. Tenga cuidado de no hacer mucha diferencia en el brillo del color de la capa interna, ya que esto hará que el cabello pierda su suavidad.

5

Dibuja la luz reflejada del cabello. Al pintarlo de un color similar al del fondo circundante, pretendemos integrarlo en el espacio.

6

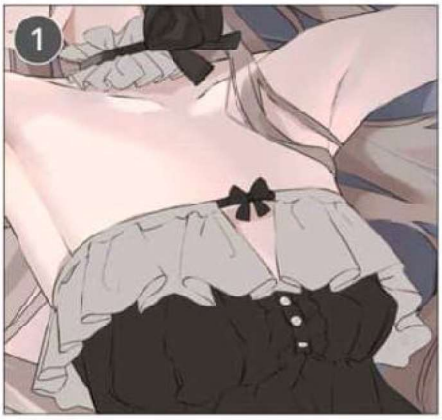
Dibujemos la sombra caída de la persona.

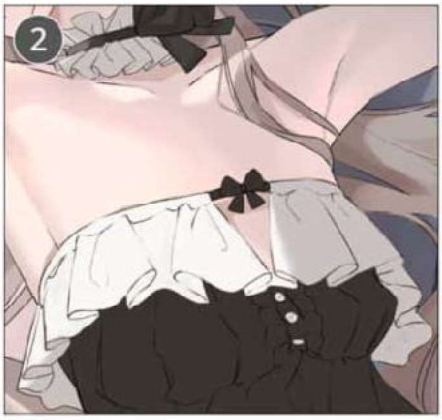
7

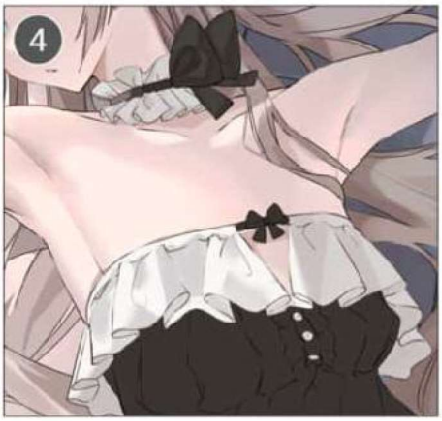
Dibujemos una cinta. Esta vez, no quería llamar demasiado la atención sobre el área, así que no oscurecí demasiado el color del sombreado.

6 pintar ropa

Para la ropa, aplico un color oscuro como capa base y luego aplico un color más claro en las áreas que se vuelven más brillantes debido a la luz. Cree una nueva capa sobre la capa de color base, recórtela y pinte en modo normal.



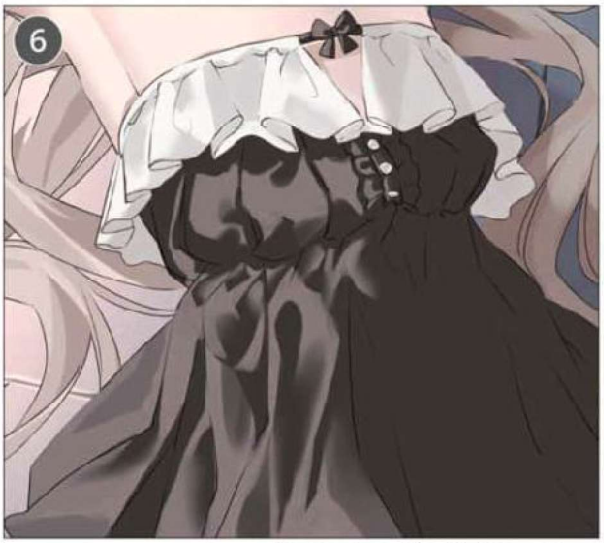




Dibuja los volantes de la ropa. Para mantener una impresión suave, se tiene cuidado de que la diferencia de brillo entre las sombras y las áreas expuestas a la luz no sea grande.

Punto de control

Pinte la base de un color oscuro, luego pinte las áreas expuestas a la luz (partes convexas) de manera brillante para crear un efecto tridimensional.



Dibujemos la parte del vestido de la ropa. Para evitar quedar demasiado atrapado en los dibujos lineales, dibujo las áreas donde incide la luz y la luz reflejada, teniendo en cuenta la aleatoriedad de las arrugas.

■137127125125 Sí.

Este es el color que ha sido iluminado por el color base y la luz. ■137 Llevo ropa negra, pero las partes que están expuestas a la luz son ■127 Place utiliza un color marrón oscuro.

7 Pinta las flores

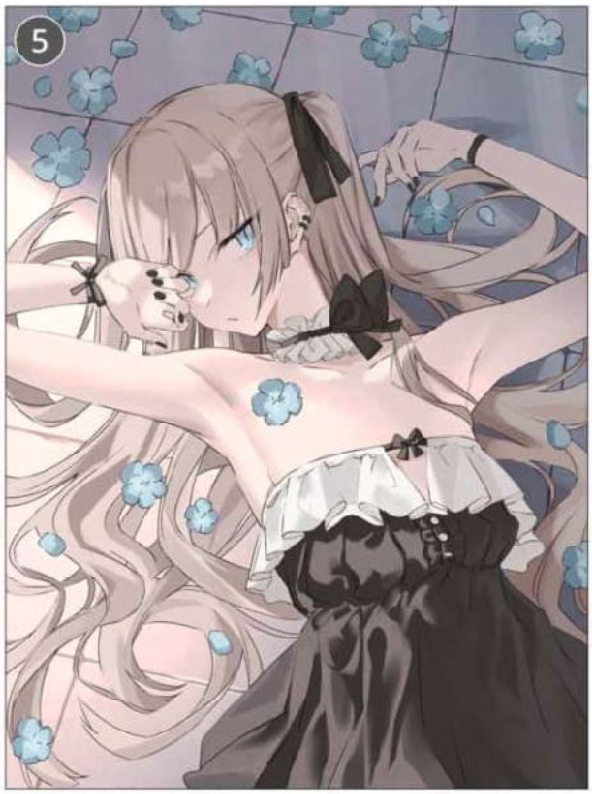
Dibujemos las flores. Lo dibujé con un pincel un poco áspero, dejando marcas de pincel. La flor de esta vez es un motivo de nemophila.

1
Aplicar una capa base. No quería dibujar los dibujos lineales de las flores demasiado oscuros y también quería crear espacios entre las líneas, así que pinté cada línea manualmente en lugar de usar la herramienta cubo.

2
Crea una nueva capa y rellena el medio. La clave es no pintar demasiado fino para crear aleatoriedad.

3
Lo recorté a la capa • y agregué una gradación en modo multiplicar. Por tanto, la parte central puede ser oscura o clara, dependiendo de la flor.

4
Crea una nueva capa, cámbiala a pantalla y agrega un poco de luz al centro.

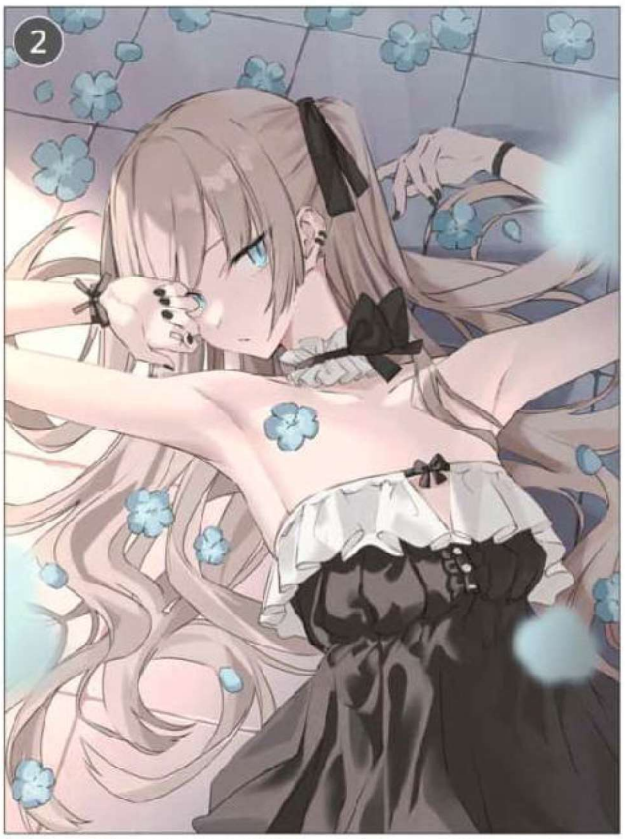


Pinta las otras flores, cambiando el brillo en el centro dependiendo de cómo les incida la luz.

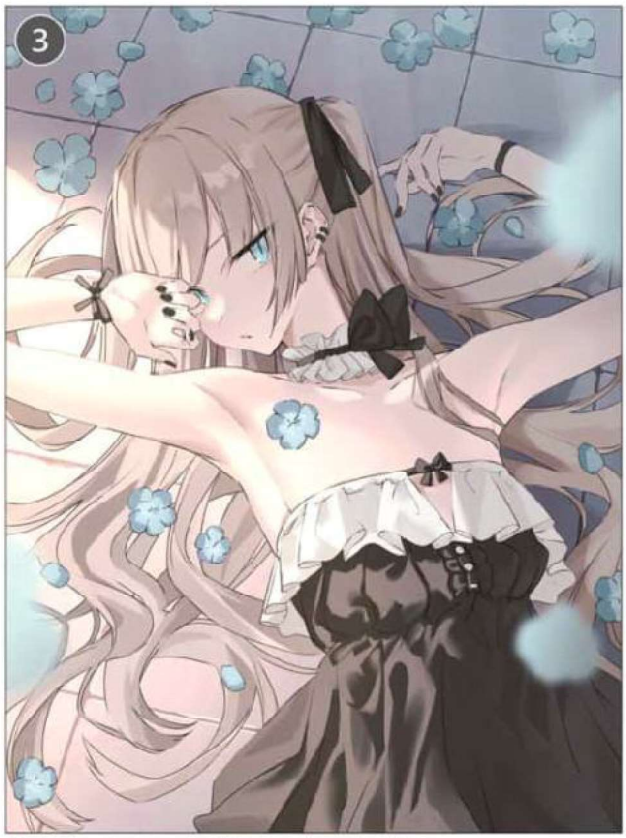
Coloque una flor borrosa en primer plano para enfatizar la distancia desde la posición de la cámara. En este momento, tenga cuidado si hay una ligera superposición con la persona, ya que será más fácil entender el anverso y el reverso.

8 Finalizar/proceso

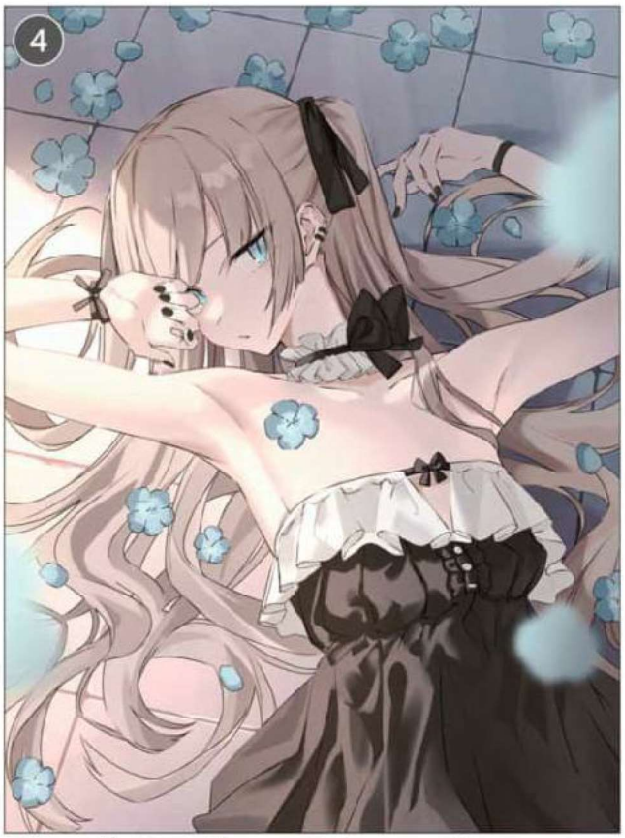
Realice ligeros ajustes en las crestas y la iluminación de la fuente de luz para intensificar la luz.



Para darle al fondo un poco más de aire, profundidad y color, agregue un color frío en la parte posterior del fondo.

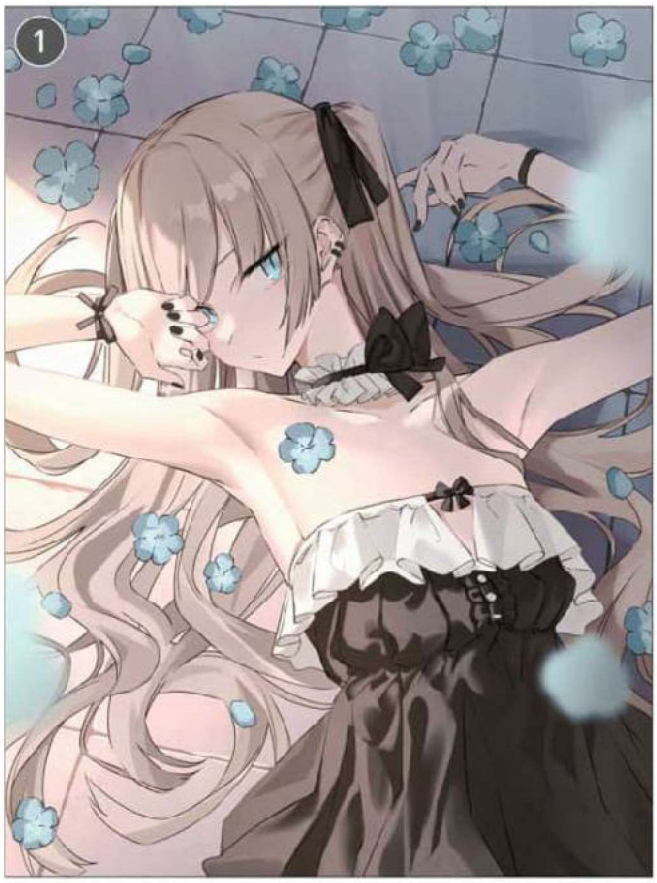


Haz que las áreas que reciben la luz sean un poco más brillantes.



La impresión general fue un poco borrosa, así que ajustaré el contraste y el brillo.

El último paso es utilizar la aberración cromática. La aberración cromática es un proceso que hace que las líneas parezcan desalineadas.

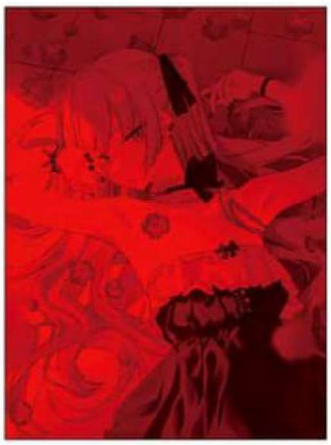


Primero, integremos todos los datos que tenemos hasta ahora. Dado que es posible que tengas que hacer correcciones más adelante, es una buena idea duplicar la capa de color y conservarla.

Duplica un total de 3 copias de la capa de ilustración combinada.

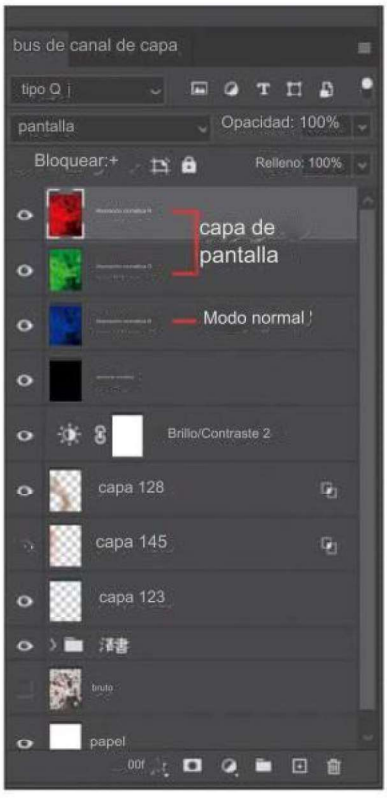
2

Cree una nueva capa encima de cada capa duplicada, rellénela con R100, G100.B100 en modo Multiplicar y luego combínela con la capa de ilustración. Ahora tienes tres ilustraciones, cada una llena de rojo, azul y verde.

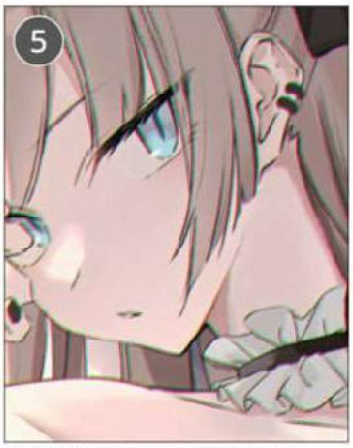


3

Cambie el modo de capa de las dos primeras de estas tres imágenes al modo "Pantalla". (La capa inferior permanece en modo normal)



Así es como se ven las capas verde y azul. Al combinar las tres imágenes, obtendrá datos de color adecuados.



Cree un cambio de color cambiando ligeramente la posición de cada capa. Esto completa la aberración cromática.

Al Sr. Koga Taiga

entrevista especial

• ¿Qué fetiche tienes?

Últimamente mi fetiche son los hombros. Cuando se trata de disfraces, me gustan especialmente los complementos alrededor del cuello y las orejeras.

• ¿Cuáles son los puntos a los que prestas atención al dibujar las partes "fetichistas" que quieres resaltar?

La expresión facial del personaje cambia de diversas maneras dependiendo de cómo se mueve el área de los hombros cerca de la cara, así que trato de capturar el encanto de los materiales e incorporarlo a mis propios diseños.

•¡Por favor cuéntame una pequeña técnica al pintar!

Incluso pequeñas diferencias en la saturación del color y el brillo pueden marcar una gran diferencia en la impresión, por lo que incluso después de pintar, trato de hacer ajustes finos mediante la corrección de color.

• ¿Tiene algún material?

Utilizo mucho Pinterest. Pinterest es genial porque puedo ver muchos materiales relacionados con el material que quiero investigar, pero también es muy útil porque puedo obtener mucho estímulo de cosas que originalmente no me interesaban, como el diseño de formularios y la escritura.

•¿Por qué crees que tienes un fetiche?

Esta es "Lala Satalin Deviluke Traje de baño Ver." del fabricante de figuras "Ryunos". La textura de la piel hace pensar que está hecha de plástico, la carnosidad del cuerpo creada por la tensión de la ropa y la forma de los senos que dan sensación de gravedad. Es una combinación muy fetiche de realidad y bidimensional. ideales Puedes sentirlo.

•¡Mensaje para lectores y fans!

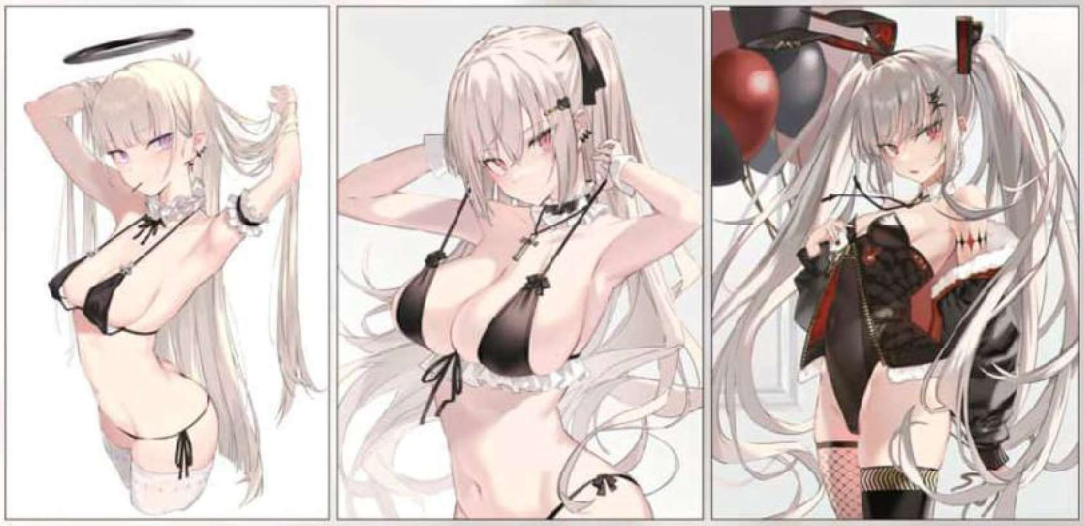
Aunque creo que mejorar tus habilidades de dibujo requiere superación personal, autorreflexión y, a veces, compararte con los demás, siempre creo que nunca debes olvidar la sensación inicial de disfrutar
dibujando. Espero seguir mejorando sin olvidar mis intenciones originales.

Información del ilustrador

•Kogataiga

Soy Koga Taiga, un ilustrador que vive en la prefectura de Aichi.

Twitter: https://twitter.com/koga_taiga
pixiv: https://www.pixiv.net/users/45043169



Capítulo 6

tema

culo

ilustrador

Siete espadas

ilustrador

Tema

Siete espadas Nana × “trasero”

Título de la ilustración	Tiempo total de trabajo de ilustración	Software de pintura que suelo utilizar
"El descanso del conejito"	Aproximadamente 15-20 horas	PINTURA DE ESTUDIO CLIP

1 Dibuja un boceto ~ Dibuja un dibujo lineal

Las nalgas vistas desde abajo eran la primera prioridad y quería incluir también las axilas cuando creé la composición. Últimamente he estado dibujando muchas composiciones dibujadas, pero estos días estoy dibujando partes más grandes que quiero hacer más dinámicas. Dejaré a tu imaginación adivinar qué tipo de "descanso" es según las expresiones faciales.

Dado que el trasero es el foco principal, coloqué la fuente de luz en la etapa preliminar para crear una pose que hiciera que el trasero sobresaliera e incluí luces en los bordes para crear una silueta.

Creo que te llevará menos tiempo terminar si decides la fuente de luz y el fondo en la etapa preliminar. En esta etapa, la ropa, etc., son diferentes a la versión final.

``Ajusto el color base pintando las partes por separado y estableciendo la saturación en 0 para equilibrar el brillo con el fondo.'' El brillo puede cambiar a medida que pintas, pero al final trato de lograr este equilibrio relativo.

Esta vez, hay muchas partes que no se pueden ver desde abajo, por lo que es posible que necesite mover o ajustar los dibujos lineales más adelante, así que dibujo los dibujos lineales por separado, comenzando por el que está en primer plano. Al final, no fue una parte muy significativa, pero conservé los dibujos lineales que podían moverse por separado. Será más fácil después.

También se da el caso de que.

2 Pintar el trasero

Se ha completado la capa base.

En primer lugar, si es posible, creo que es mejor preparar al menos tres puntos de luz que incidan en el personaje, ya que esto le dará una sensación de atmósfera y realismo más adelante.

Esta vez, me he decidido por el fondo en 3D, pero incluso si dibujas el fondo desde cero, será más fácil dibujarlo primero, decidir la dirección de la luz y luego pintar el personaje (agregaré más después). comprobar el saldo más tarde)).

En esta imagen, la luz principal está en el marco de la ventana (línea roja) y las luces secundarias están en dos puntos desde arriba y desde abajo.

Además, al crear la composición, esta vez soy un poco reacio a enfatizar la atmósfera general y los glúteos, pero si básicamente dibujas los glúteos como lo principal, entonces el ángulo bajo hará que los glúteos parezcan más grandes. Si creas una composición como esta, atraerá la atención de la gente.

En términos de estructura de capas, pongo las que aparecen primero en la estructura de la pantalla en carpetas y las enmascaro.

Para sentir la atmósfera, ilumine con una luz externa el torso y las nalgas.

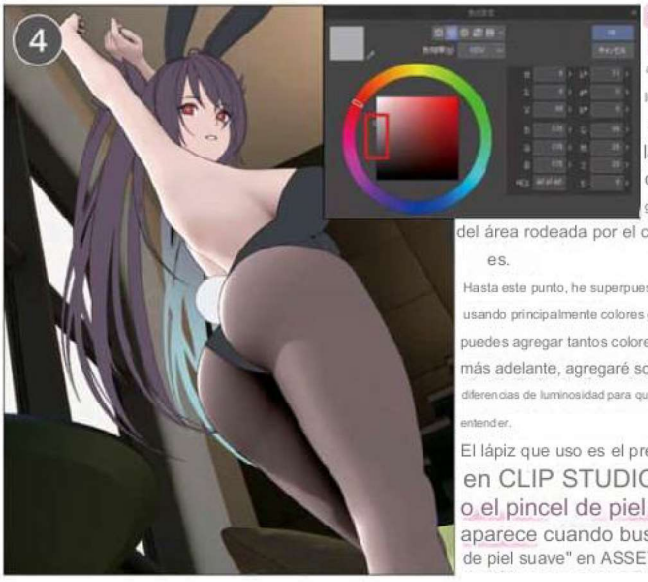
El modo de capa es sobreexponer capa (luminosa) y está resaltado con un color gris. Las capas aditivas (luminosas) tienden a desvanecerse, así que uso esquivar (luminiscente).

Si decides cuál es el área más brillante, puedes pintar en función de ella, para poder colocar las luces donde quieras que se destaquen.

Pinta sombras de oclusión, las áreas donde la luzno puede entrar entre los objetos.

Concéntrese en áreas con diferencias de contraste y asegúrese de incluir la parte inferior del cuerpo como límite entre cada parte.

Creo que el punto más importante a la hora de pintar detalles es esta sombra de oclusión, así que si la aplicas correctamente, dará un efecto tridimensional. En particular, casi siempre se formarán surcos en las nalgas, sin importar el ángulo o la luz que mires, así que asegúrate de tener algunos materiales listos para observarlos.



mentira suave

Delinea aproximadamente las luces y las sombras con un lápiz. El color que uso es un gris medio alrededor del área rodeada por el cuadrado rojo.

es.

Hasta este punto, he superpuesto sombras, etc. usando principalmente colores grises, pero como puedes agregar tantos colores como quieras más adelante, agregaré sombras usando diferencias de luminosidad para que sea más fácil de entender.

El lápiz que uso es el predeterminado en CLIP STUDIO PAINT, o el pincel de piel suave que aparece cuando buscas "pincel de piel suave" en ASSETS.

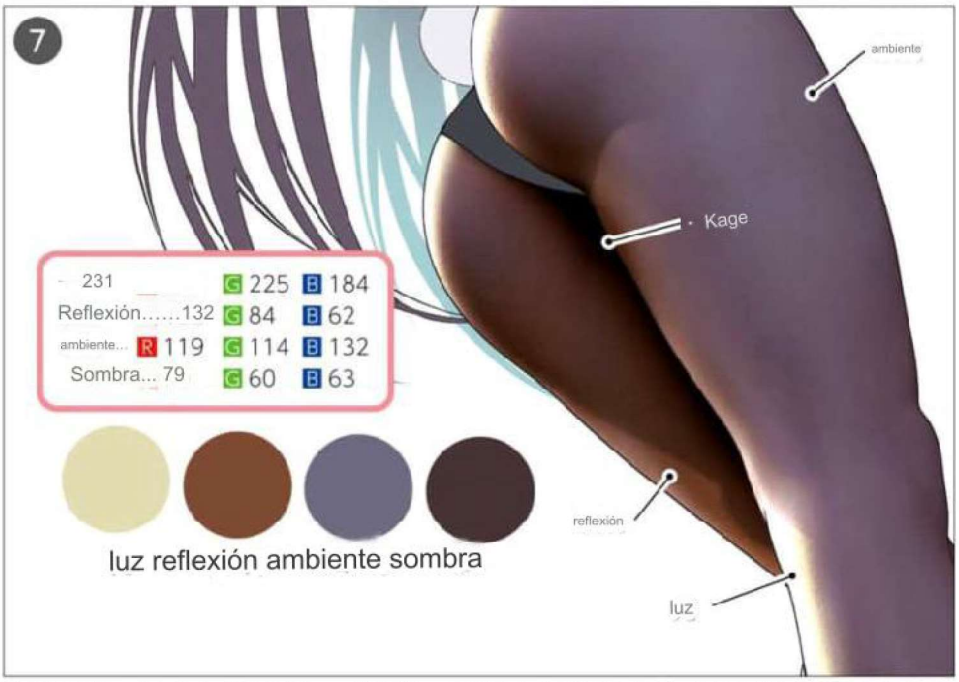
Esta es una imagen de primer plano.

Ahora que tengo una idea general de la atmósfera, empiezo a pintar desde la parte inferior del cuerpo. No soy bueno dibujando caras, así que empiezo pintando la parte inferior del cuerpo, que es donde soy bueno.

Para pintar la parte inferior del cuerpo, haga una selección del dibujo lineal y sepárela.

La razón para mantener un rango de selección es que al pintar los bordes de las piezas, puede resultar complicado separar las capas cuando se desea utilizar un lápiz suave, como un aerógrafo, de gran tamaño.

Una vez que tenga una selección, puede abrir la miniatura de la capa en cualquier momento presionando Ctrl+Clic izquierdo.



Usando el área de selección que hice anteriormente, uso el lápiz que presenté anteriormente y un aerógrafo para pintar sobre ella, agregando color usando el modo de capa superpuesta.

Básicamente, aplíquelo suavemente, prestando atención a las irregularidades de los músculos.

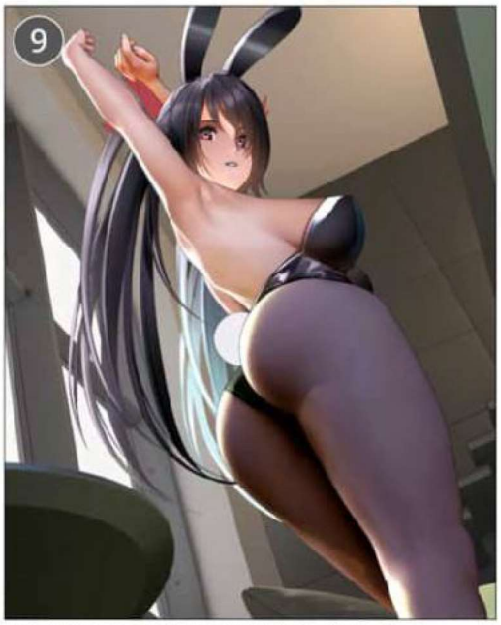
Se recomienda añadir ruido de perlin, etc. ya que esto aumentará el realismo de las medias. Sin embargo, agregaré más detalles más adelante, usando los colores que agregué en esta etapa como referencia, así que no entraré en demasiados detalles aquí.

Además, no agregue demasiada sombra nítida al área del trasero y use luces para darle una sensación de borde, para que no se vea duro y emita una sensación de carne.

Aplica sobre el resto de tu piel de la misma forma, prestando atención a los desniveles y manteniéndola suave y tersa (más adelante te explicaré cómo aplicarlo en rostro y brazos).

No lo aplicaré en la parte superior del brazo porque no podré ver mucho. Básicamente, es mejor pintar las partes que quieres mostrar, manteniendo al mismo tiempo el equilibrio en su conjunto.

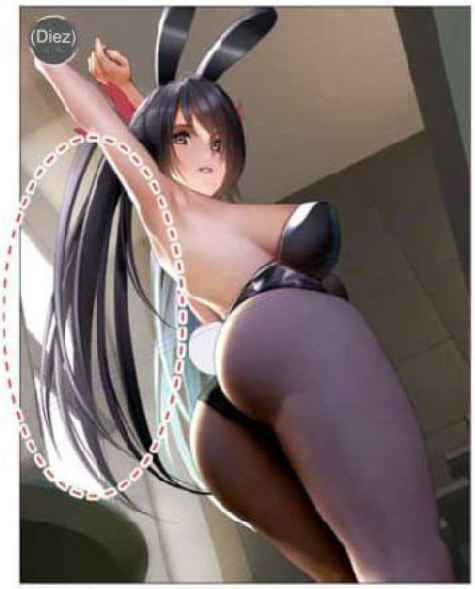
En la segunda mitad ajustaremos la luz reflejada y las luces.



Aquí es donde puse aproximadamente las sombras, etc.

Hasta este punto, los tonos de piel no son muy buenos y el color general no es muy bueno, pero a partir de ahora, como mencioné en la introducción a la atmósfera, el tono y color de las sombras, etc., se pueden ajustar intuitivamente. al final agreguemos más sabor.

Hay muchas cosas que es necesario ajustar.

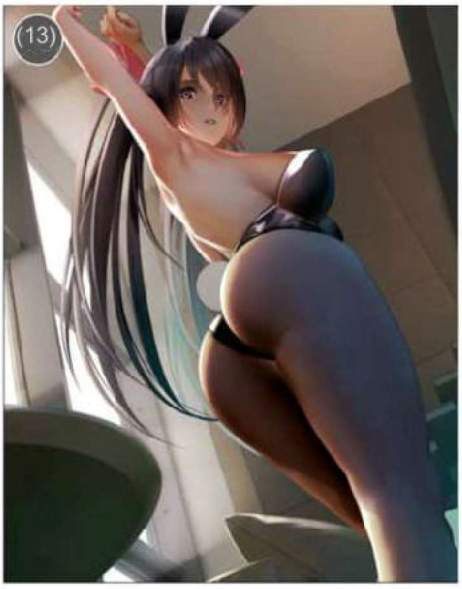


Destaca la luz del marco de la ventana. Utilice una regla de líneas paralelas o una herramienta similar para dibujar aproximadamente las líneas de modo que queden paralelas a los bordes de la habitación.

Luego, coloca la capa de tono/saturación con una saturación de "-100" encima y comprueba qué tan bien se combinan el personaje y el fondo. Dado que asumimos que la luz incide en una habitación con poca luz, los personajes no coinciden muy bien en este caso, por lo que haremos ajustes.

``Cree una capa usando el modo de capa Hard Light encima de la capa del personaje.

Tomo una máscara de capa para todo el personaje y la relleno con un color grisáceo que se siente aproximadamente de la misma oscuridad.
Podrías usar la multiplicación, pero el color gris sería demasiado fuerte, así que usaría luz intensa para aplicarlo.
Masú.
Una vez que todo se vea bien, aplique una capa ligera y dura a cada área individualmente.

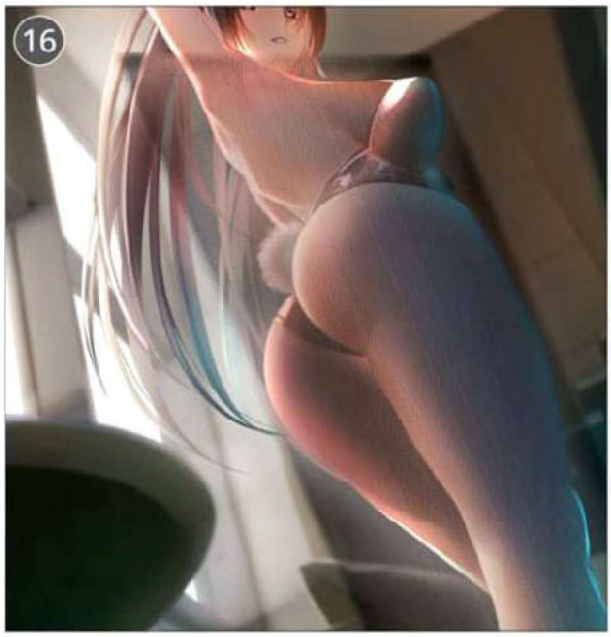


Agregue color encima de la capa del personaje usando el modo de superposición de capa o el modo de sobreexposición (luminiscencia).
Básicamente, agregaremos colores cálidos como el naranja y luz reflejada junto con la luz.
Se recomienda aplicar la luz reflejada con un poco más de intensidad, ya que esto hará que sea más fácil ver los límites entre los objetos y resaltará más la realidad.

Como toque final, añade una flor (algo que dé la ilusión de luz difusa).

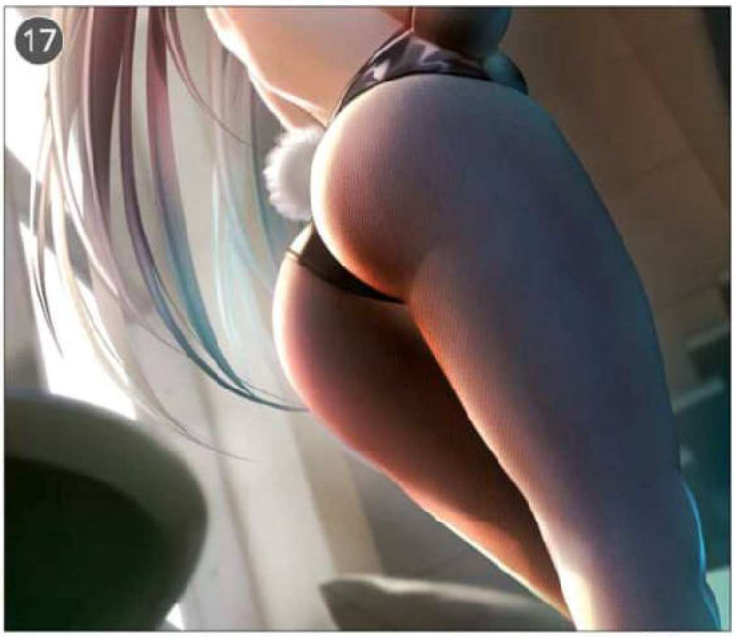
``La mayoría de las ilustraciones que se dice que tienen una sensación de aire tienen un efecto de floración.
Utilice un aerógrafo para aplicar ligeramente un color similar alrededor de las áreas que reciben la luz.
vinagre.
Al agregar esto, se mezcla con el fondo y reduce la oscuridad del personaje.

El personaje principal es el personaje, por lo que el rayo de fondo.
Desenfoque gaussiano con desenfoque de 30px
Lo haré.
Asegúrese de difuminar la capa duplicada, ya que es posible que desee modificarla más adelante.



Quiero agregar información a las medias, así que uso el "New Tights Pen" que descargué de ASSETS.

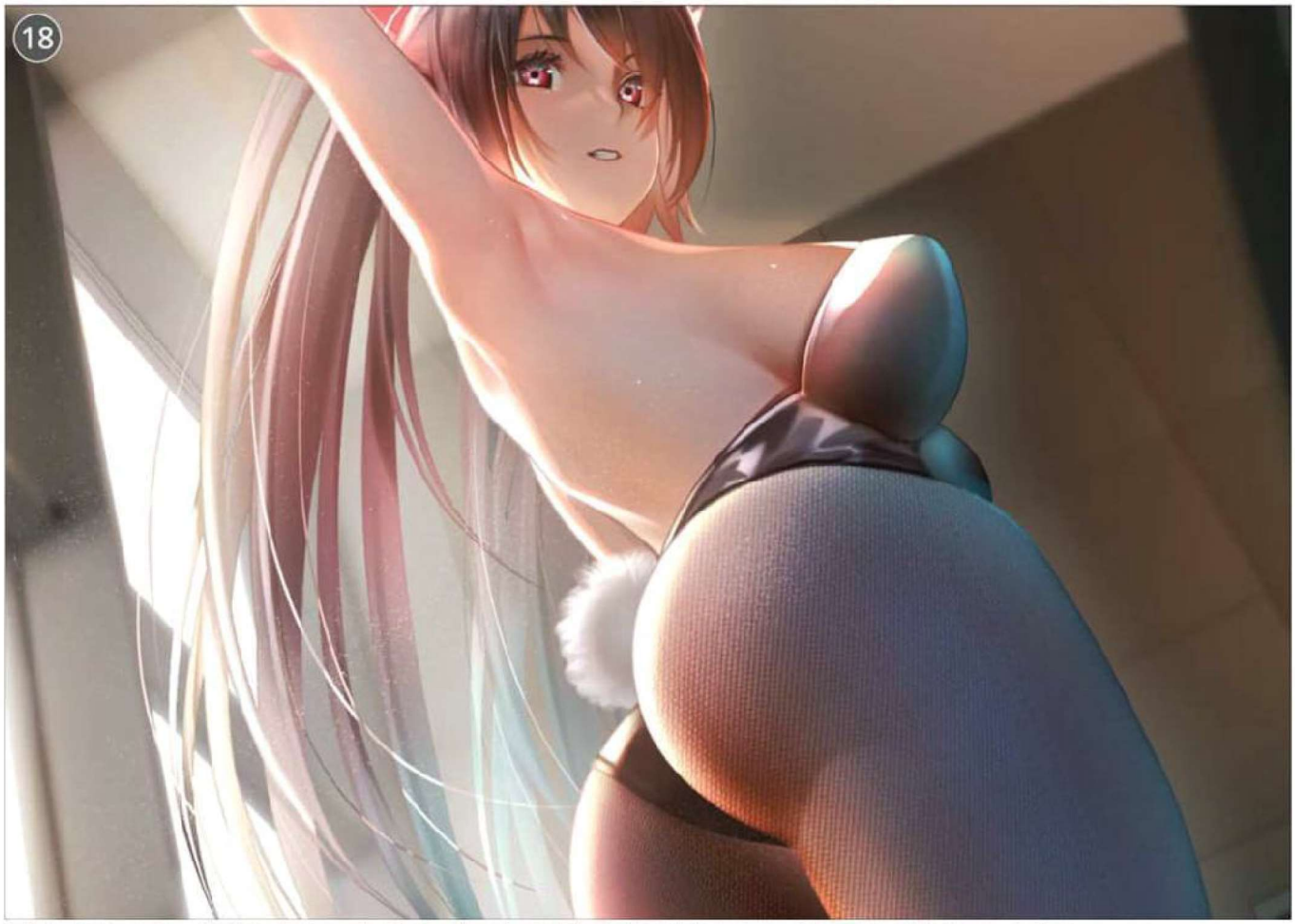
Crea una nueva capa y dibuja una línea recta con el bolígrafo.



Después de eso, transforma la malla para que se ajuste a la forma y sujétala a la capa de medias.

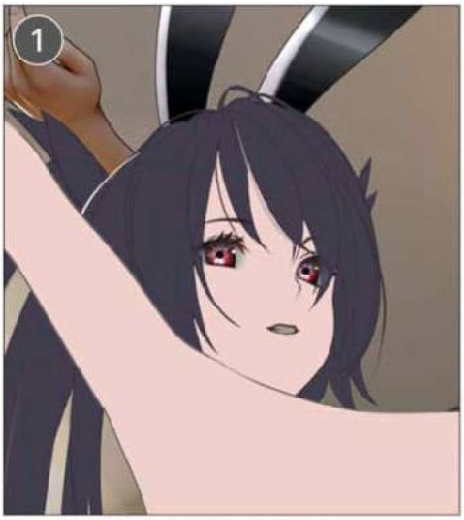
Además, como parecía un poco tedioso, utilicé una máscara de capa para retocarlo con aerógrafo. lo estoy borrando

con Los reflejos tendían a ser menos notorios, así que agregué un poco más.



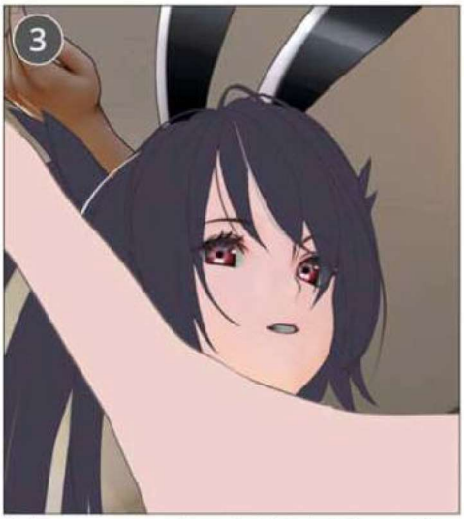
Finalmente, siento que esparcir polvo en el aire desde la dirección de donde proviene la luz aumenta la sensación de la habitación. Siempre dibujo en interiores donde hay mucha luz. Además, esta vez utilicé retroiluminación, pero cuando la piel está retroiluminada, las partes de la piel que son directamente impactadas por la luz y los bordes de la piel se vuelven transparentes debido al reflejo de la luz, por lo que los bordes son un poco más fuertes. Aumenté el brillo y la saturación. También intenté utilizar una iluminación ambiental diferente desde abajo para que las áreas con más tonos de color se concentraran en la parte inferior del cuerpo.

3 Pintar la piel

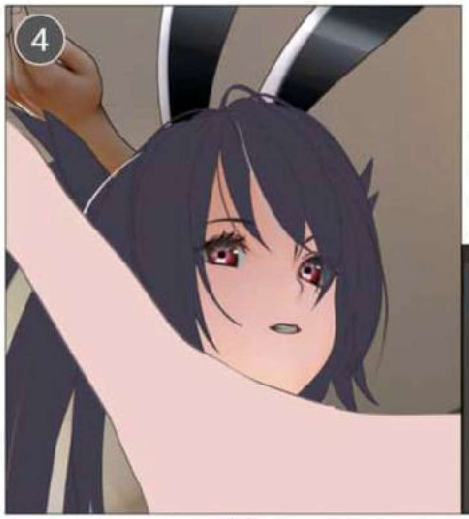


Esta es la capa base de la capa base.

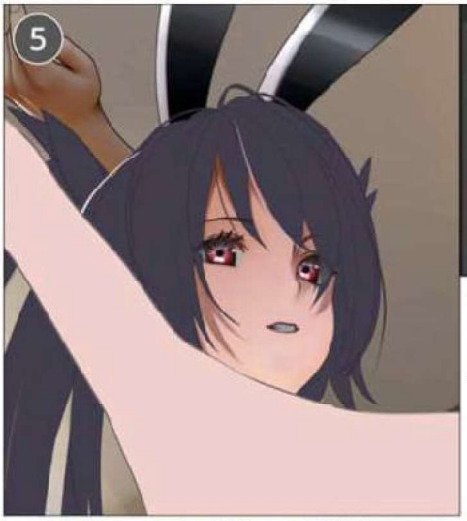
Crea una nueva capa, cámbiala para superponerla, recórtala a la capa base y pinta en la dirección de la sombra con un color marrón. Las sombras en este punto están aproximadamente en su lugar.



Vuelve a crear una capa de recorte de la misma forma y pinta, prestando más atención a los desniveles que antes, y esta vez con cuidado de no hacerlo demasiado tedioso.

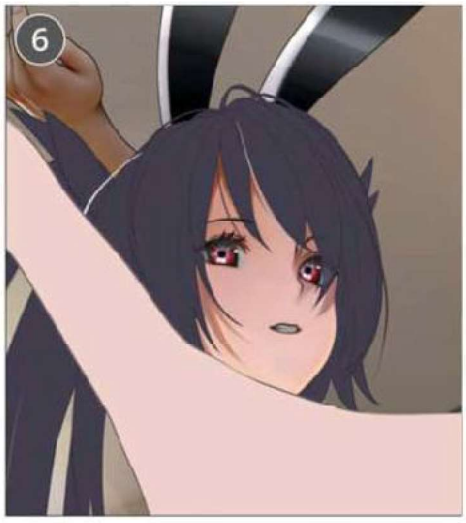


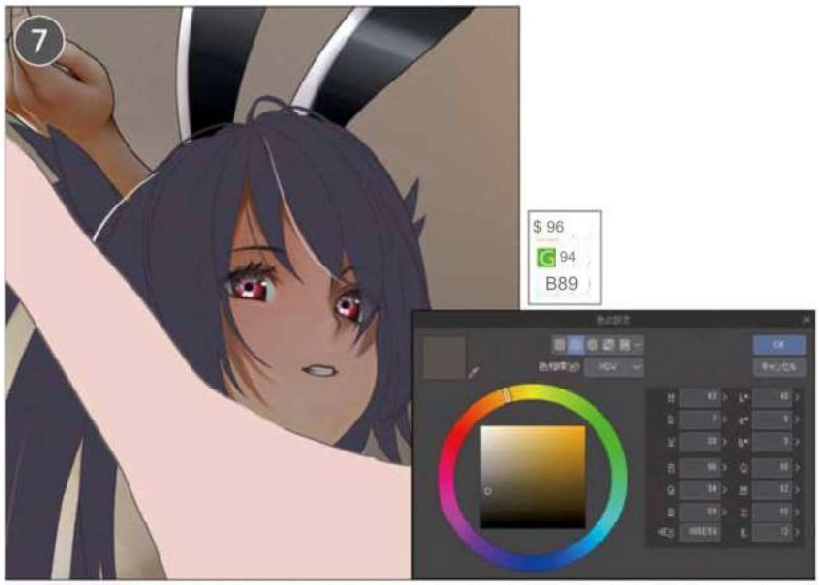
Cree una nueva capa, manténgala en modo normal, recórtela en la capa de abajo y agregue una gradación de luz usando "Frente de la cara (B)", etc. Aerógrafo



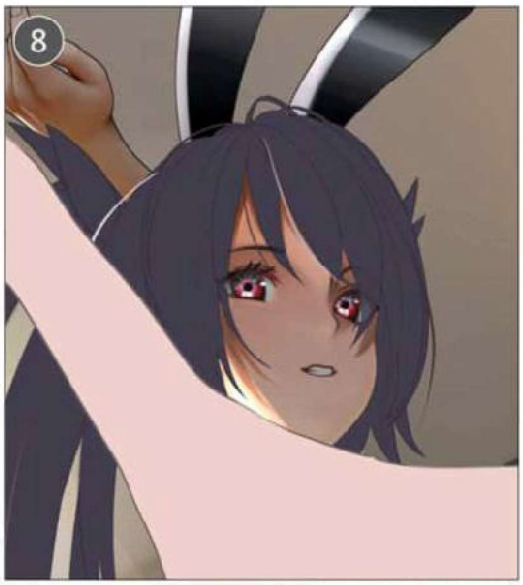
Además, cree una nueva capa, cambie al modo de grabación lineal, recórtela y pinte las sombras del cabello.

Crea una capa de superposición, recórtala y pinta los bordes de la sombra del cabello, los bordes de las mejillas, etc. con el color utilizado en . Lo aplico con un "Yawa Hada Brush" que se puede descargar desde CLIP STUDIO ASSETS.

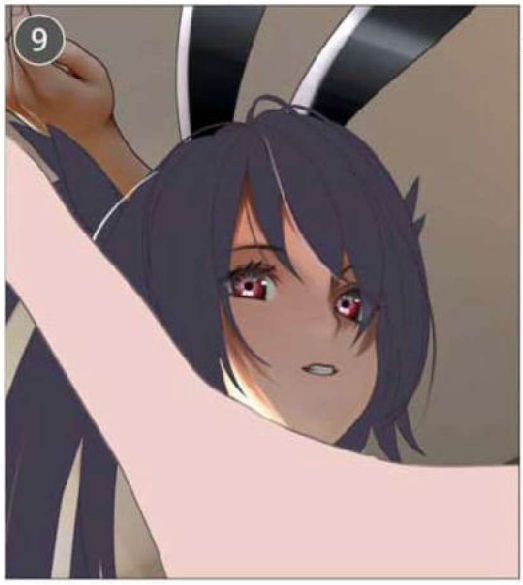




Cree una capa de luz intensa, recórtela en la capa inferior y rellénela con un color gris mientras hace coincidir el brillo con el fondo. Esta vez usé este color.



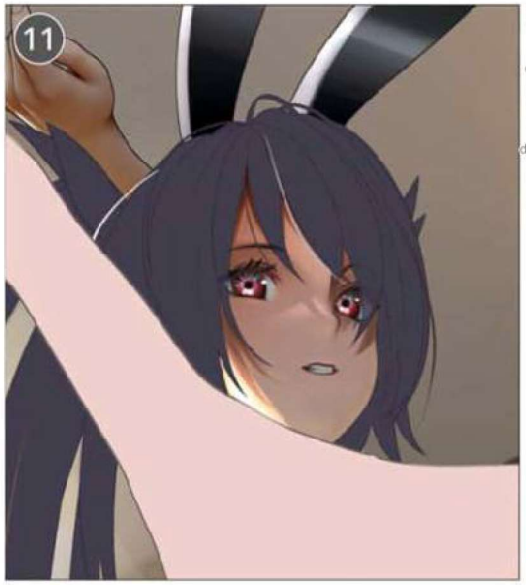
Cree una capa de recorte usando sobreexposición de color en el modo de capa e ilumine las mejillas, donde la luz incidirá con fuerza, y el área desde la frente hasta el puente de la nariz para crear un efecto tridimensional.



Crea una capa de recorte "normal" y haz que la sombra en la raíz del cabello sea un poco más fuerte.

Como parte del trabajo para •, creé una capa de recorte usando el modo de capa Hard Light y agregué un ligero tono a la frente. Colócalo alrededor. Las sombras con luz intensa se crean sin destruir el color subyacente.

Lo recomiendo porque puedes ponerlo ahí.

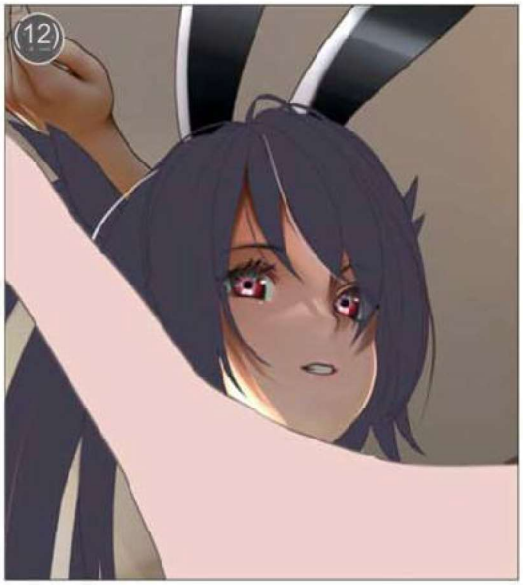


Crea una capa de esquiva y rómpela para poner luz cerca de la nariz.

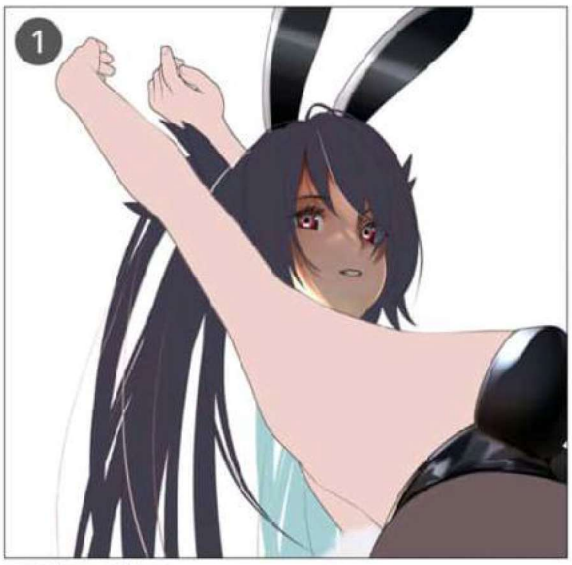
En realidad, no entra luz debido a la fuerte retroiluminación, pero la incluí deliberadamente para aumentar la cantidad de información alrededor de la cara. Esta vez, bajé la opacidad de la capa al 47% para que no se vea demasiado. mucho. Lo hice.

Finalmente, crea una nueva capa de esquiva y aplica algún tipo de luz reflejada en la mejilla en el lado opuesto de la mejilla que será impactada por la luz.

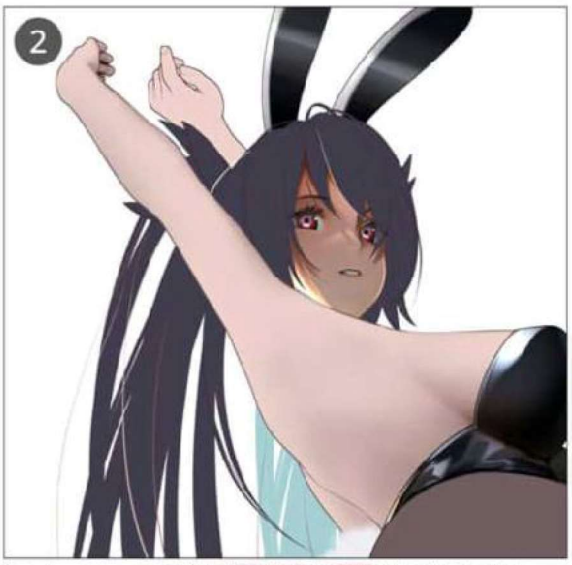
No tuve que ponerlo como superposición de antemano, pero lo agregué porque es el borde alrededor de la cara.



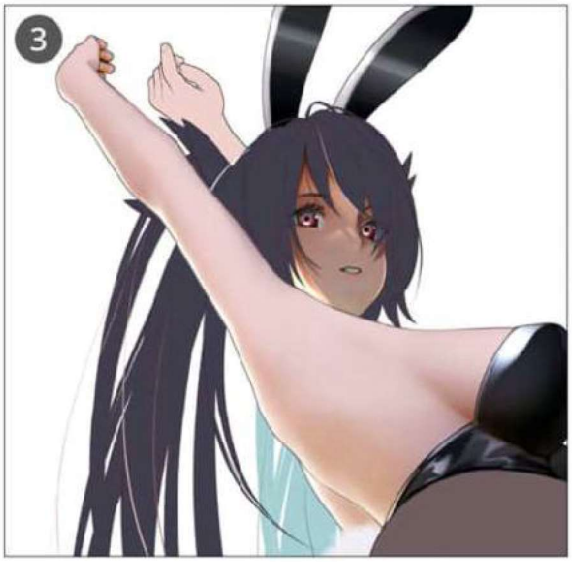
4 pintar los brazos



Está revestido.



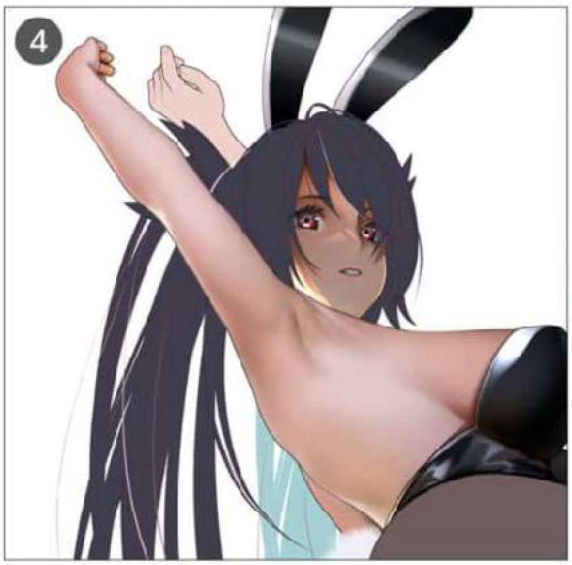
Cree una nueva capa, configúrela en modo de grabación lineal y recórtela en la capa base. Pinte ligeramente las áreas donde es probable que se produzcan sombras con un color gris claro.



R138
G 132
B 147

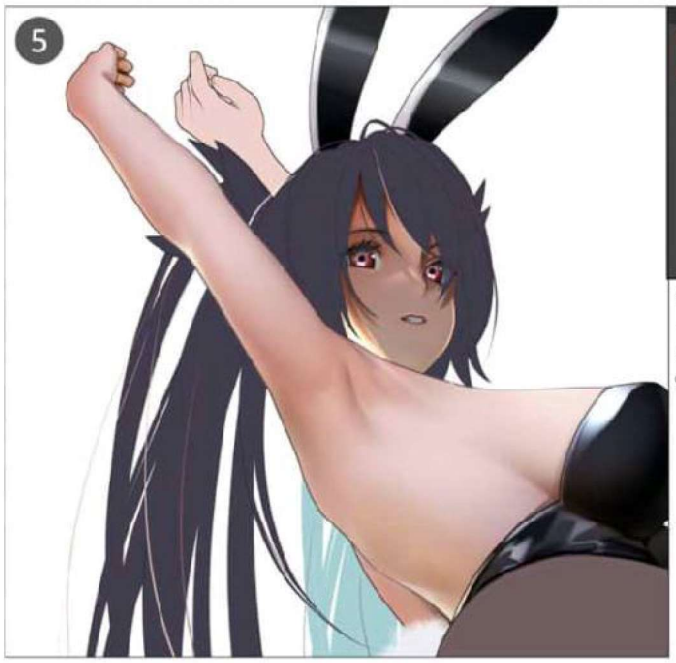
R158
G 122
B79

Cree una nueva capa, configúrela en modo superposición, recórtela en la capa de relleno inferior y pinte el lado que no recibe luz con un color frío y el lado que recibe luz con un color cálido.

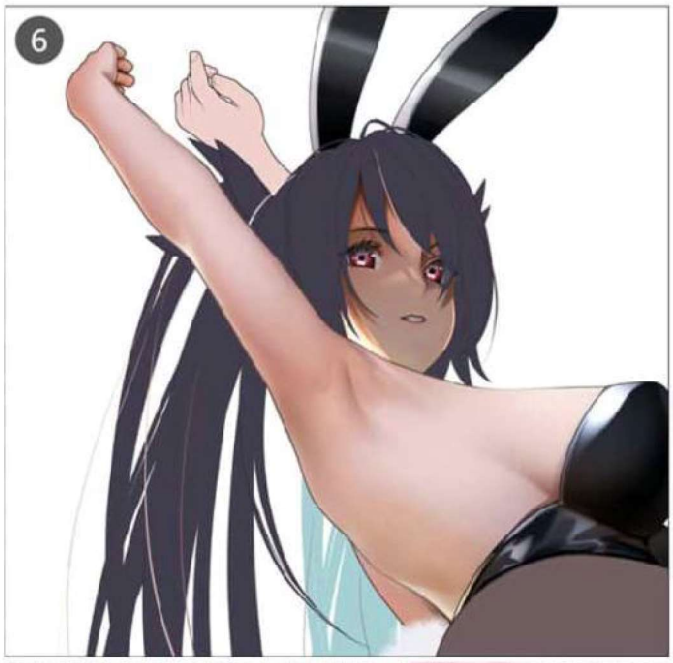


R80
G 38
B33

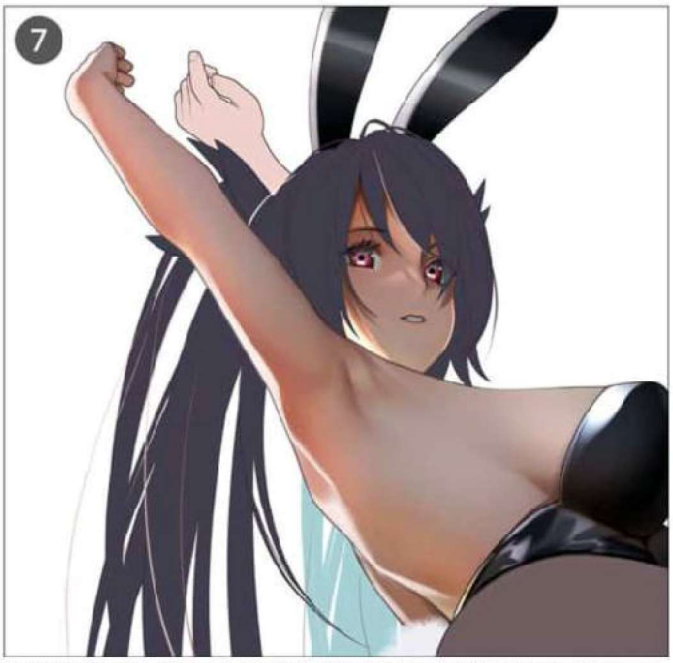
Cree una nueva capa y esta vez manténgala en modo normal, recortándola, creando bordes oscuros alrededor de las áreas arrugadas de la piel y agregando sombras para ayudar a crear un efecto tridimensional. El color de la parte más oscura es bastante oscuro.



Cree una nueva capa, cambie al modo de superposición y agregue más recorte. Utilice un color rojo para mejorar la tez de las áreas donde desea que su piel brille.



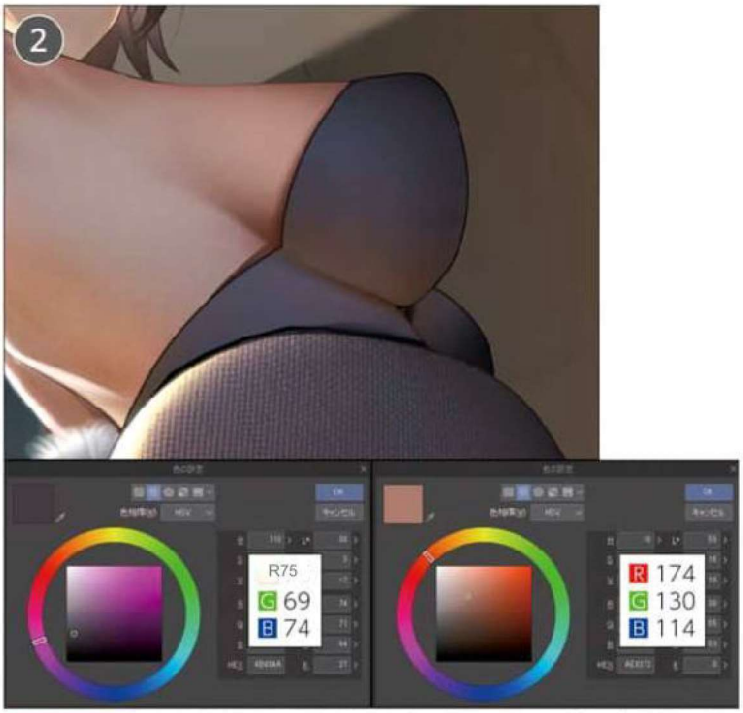
Ajustando el brillo y la oscuridad, lo rellené con luz intensa del mismo color que las otras partes.



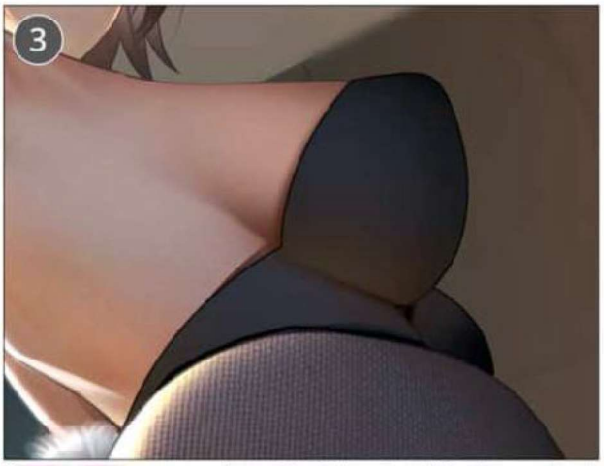
El color blanco realza la luz perimetral. Creo que se ve mejor si la luz en los bordes del objeto es más intensa.

5 Pinta la ropa del conejito

Está revestido. No tiene nada de especial, pero puede que sea más fácil pintarlo si eliges entre el pecho delantero y el pecho trasero.

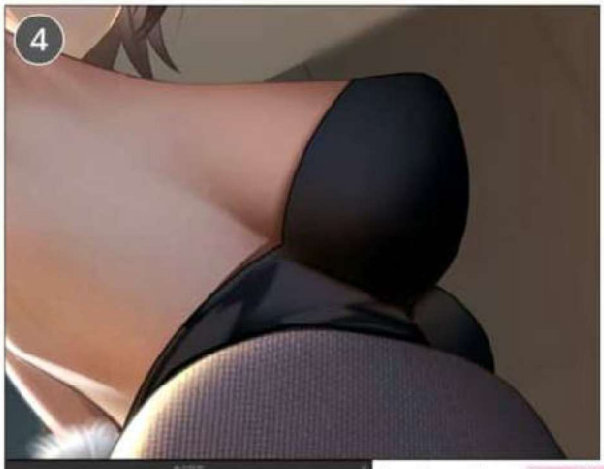


Agrega un efecto tridimensional y algo de reflejo con una superposición. Los colores claros son tonos de piel y los colores oscuros son colores similares a los que se usan con luz intensa.

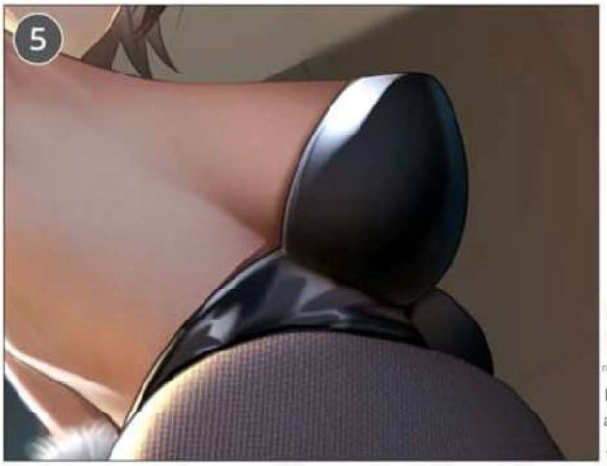


Crea una capa de recorte con luz intensa y rellénala.

Utiliza el mismo color que otras luces duras para ajustar el brillo.

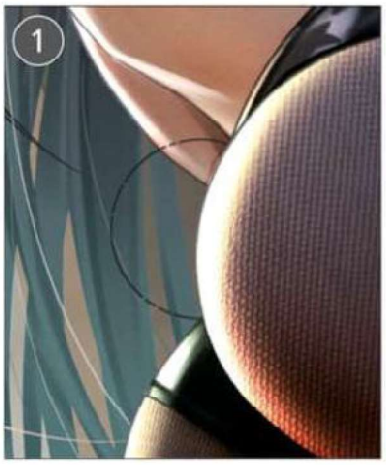


Cree una capa de recorte usando el modo de capa superpuesta y agregue la parte inferior del cofre y la sombra en el torso. Para la parte del cuerpo, simplemente dibuje una línea recta en el límite con la luz y estírela en un patrón de zigzag usando la herramienta "Yema del dedo" en "Fusión de colores (J)".

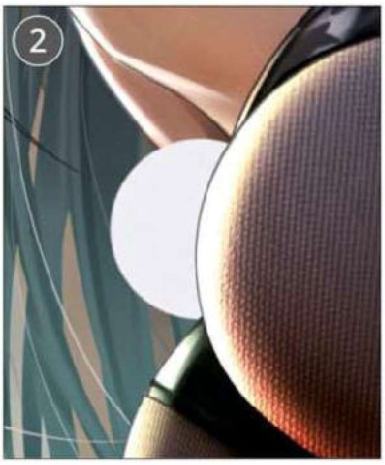


Finalmente, crea una nueva capa y usa el modo sobreexponer (resplandor) para resaltar. Para la ropa estilo conejito, preste atención a las áreas grandes que dejan pasar la luz y a las arrugas que dejan pasar la luz en forma de zigzag.

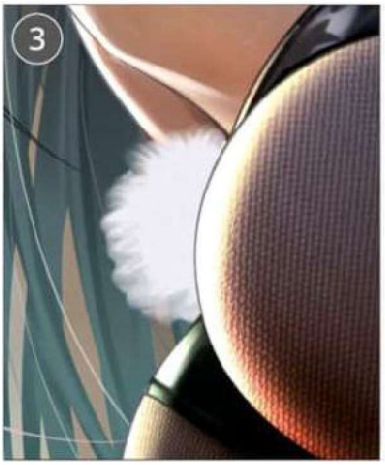
6 pintar la cola



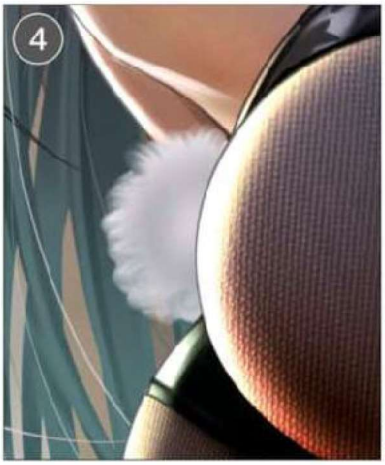
Primero, use la ``Elipse" de la ``Herramienta de dibujo directo (U)" para suavizar el dibujo lineal.



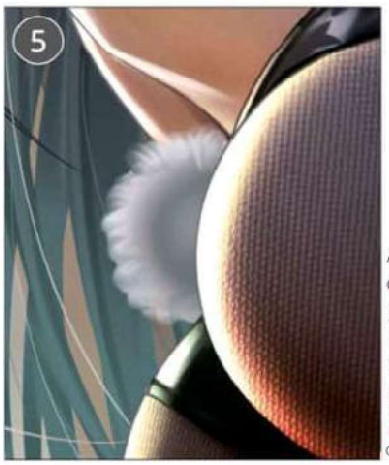
Seleccione el interior del trazo usando la "Herramienta de selección automática (W)" y rellénelo.



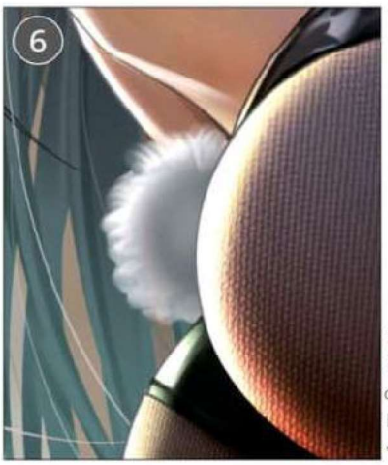
Usando la "punta del dedo" de la "Herramienta de fusión de colores (J)", estire el cabello para crear las puntas del cabello en la capa rellena radialmente.



Cree una capa de recorte encima de la capa anterior y use la configuración "Suave" de "Aerógrafo (B)" para agregar una sombra esférica clara con un color gris.



Además de eso, cree una capa de recorte usando el modo de capa Luz intensa, rellénela con un color más oscuro que antes y borre las partes del borde que son impactadas por la luz. Estoy usando ``Rellenar y mezclar" de ``Acuarela (B)".



Finalmente, use el modo de esquivar capa para crear una capa de recorte y hacer brillar un color blanco en las áreas que estarán expuestas a la luz.

Pinté las demás partes una a una de la misma forma. Una vez que la persona haya sido pintada, ajústala para que se mezcle con el fondo y listo.

Nana Shichiken Para la maestra

entrevista especial

- ¿Qué fetiche tienes?

Los glúteos son el foco principal, pero últimamente me he obsesionado con las suaves curvas de la parte inferior del cuerpo, incluidas las piernas.

- ¿Cuáles son los puntos a los que prestas atención al dibujar las partes de la parte "fetiche" que quieres resaltar?

Las curvas son lo primero, pero creo que es básicamente el lugar en la pantalla en el que colocas las partes que quieres atraer. También creo que sería efectivo resaltar las partes que quieres lucir.

- ¡Por favor cuéntame una pequeña técnica al pintar!

Creo que la "floración" y la "luz de borde" son importantes. Es cierto que la iluminación es importante en las ilustraciones modernas, pero también es importante expresar una sensación de atmósfera, así que dibujo líneas de luz con un bolígrafo duro en los bordes de los objetos y luego uso la aerografía para difundir la luz. La manera es dibujarlo.

- ¿Tiene algún material?

Utilizo Blender, DazStudio, etc. para iluminación y equilibrio corporal. Esto es útil porque puedes configurar libremente la fuente de luz, etc. Aquí también se suelen crear fondos.
Aparte de eso, suelo buscar lo que necesito en Pinterest, búsqueda de Google, etc.

- ¿Por qué crees que tiene un fetiche?

Me gustan las ilustraciones de Ashito Oyari porque están llenas de fetiches. Si bien representa un cuerpo muy flexible y suave, los diseños de ropa y las siluetas que lo utilizan son atractivos.

- ¡Mensaje a tus lectores y fans!

Todavía estoy aprendiendo, así que no puedo decir mucho al respecto, pero trato de incorporar aunque sea una cosa nueva cada vez que dibujo, con la mentalidad de que quiero dibujar algo mejor que el dibujo anterior, creo que eso es importante. .

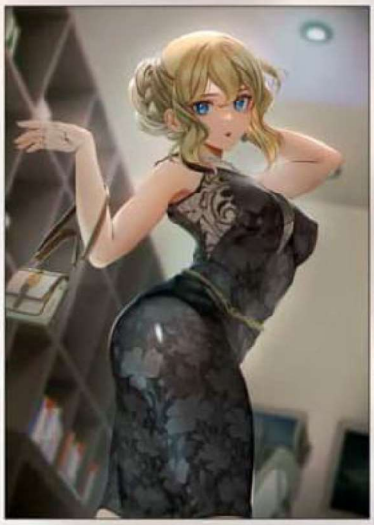
Creo que es una buena idea probar diferentes imágenes y pensar en cómo usarías las partes que te gustan en tus propias imágenes. Además, si anuncia el proceso en Twitter, más personas esperarán su crecimiento.

Información del ilustrador

•Nana las Siete Espadas

En marzo de 2020, decidí seguir la carrera de pintura debido a la pandemia de coronavirus. Mientras intentaba mejorar mis habilidades de dibujo, principalmente a través de mis actividades en Twitter, comencé a conseguir trabajo en 2021 y terminé contribuyendo a esta revista. Esperamos que este año sea aún más exitoso.

Twitter: https://twitter.com/7th_knights
pixiv: https://www.pixiv.net/users/22901267
Fanbox: https://nana-nanaken.fanbox.cc/
Web: https://7thknights.com/



Capítulo 7

Tema

Cabello brillante, piel brillante

Ilustrador

Sakamuke

ilustrador

Tema

Sakamuke x “Brillo del cabello, brillo de la piel

Título de la ilustración	Tiempo total de trabajo de ilustración	Software de pintura que suelo utilizar
"La tarde del conejo"	Aproximadamente 30~35 horas	Versión para iPad CLIP STUDIO PAINT

1 Dibuja un boceto aproximado ~ Capa interna

Esta es una ilustración de dos doncellas chinas con orejas de conejo cuidando un conejo. El tema era expresar la textura de la piel y el cabello, así que dibujé ropa un poco reveladora y peinados largos. La luz natural es eficaz para expresar elegancia, por lo que elegí una composición retroiluminada con luz exterior entrando a través de una ventana enrejada detrás del personaje.

primera capa

Creo que es una práctica común entintar primero, pero personalmente encuentro que si hago el entintado primero, termino concentrándome demasiado en dibujar las líneas y pierdo la sensación tridimensional del personaje, así que me gusta hacer el Entintando primero, basándose en el boceto, pinte el color base para cada parte.

Utilicé el lápiz acoplador de densidad del 100 % predeterminado de CLIP STUDIO PAINT para colorear. En este momento, puedes dibujar primero el cuerpo desnudo del personaje, hacer crecer cabello en la parte superior de ese cuerpo y luego dibujar la silueta como si te pusieras ropa para crear un dibujo tridimensional.

Si separas las partes de tu personaje en carpetas como cabello, ropa, rostro y piel, será conveniente modificar cada parte más adelante.

2 pintar el cabello

Primero, pintemos el cabello de la chica principal. Para la mayor parte de la pintura, utilizo el pincel de agua tibia que se distribuye de forma gratuita en CLIP STUDIO ASSETS. Es útil porque puedes ajustar la dureza y mezclar colores maravillosamente.

Separé las capas para el flequillo y el cabello de atrás, colocando la capa de flequillo al frente y la capa de cabello de atrás atrás. Esto hará que sea más fácil crear una sensación de la parte delantera y trasera del cabello al pintar.

"Agregué luces de manera aproximada usando la pantalla del modo de capa, teniendo en cuenta la fuente de luz y la redondez de la cabeza.
"El color de resaltado es más rojo que el color base, pero elegí un color que no esté demasiado saturado". La fuente de luz principal de esta pintura es la ventana en la parte posterior, por lo que la parte posterior de la cabeza recibe la mayor parte de la luz. ," Peine.

Si agregas reflejos de manera demasiado uniforme, terminarán viéndose planos, así que ten cuidado al agregarlos. Después de agregar color aproximadamente, seleccione un color transparente usando el mismo pincel y úselo como borrador para borrar el color. Se recomienda porque da un acabado más natural que usar un borrador.

2 3 4

Le voy a poner una sombra. Al igual que con las luces, utilicé un gotero para el color de la sombra, que es un tono diferente al de la base. Agregar demasiada sombra hará que se vea plano, así que considera el equilibrio con las mechas y aplícala a lo largo del cabello para que no luzca fuera de lugar. Una vez tomada la forma de la sombra, afeite la abertura y la parte abierta, prestando atención a la finura de las puntas del cabello.

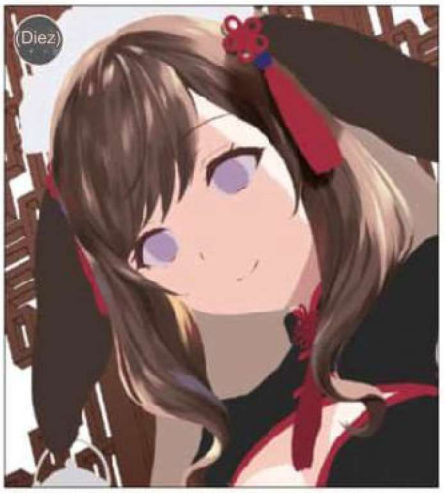
También agregaré sombras a las patillas. También agregué las orejas caídas.

La coronilla de la cabeza y las áreas sombreadas alrededor de la cara están pintadas de rojizo y marrón claro para reflejar la luz y realzar la transparencia del cabello.

La parte más interna de las patillas permite que el reflejo de la luz exterior guíe la mirada hacia el rostro.

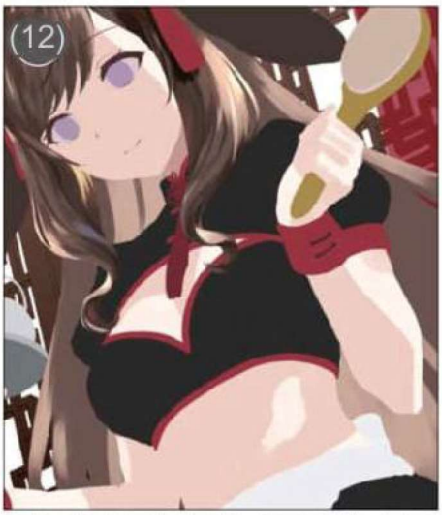
Dibuja las partes más brillantes de las mechas. Elegí un color amarillo muy saturado para capturar la luz que entra por la ventana. No lo hagas demasiado grande, solo agrégalo como acento. También agregué reflejos finos para darle la apariencia de mechones de cabello.

Agreguemos otro nivel de tono más oscuro. Se agregaron sombras que caen de los adornos para el cabello mediante multiplicación. La sombra que cae también es útil para explicar de dónde viene la luz y añadir información.

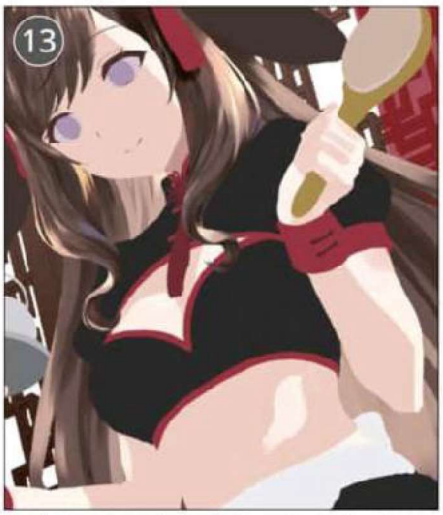


Para agregar un efecto más tridimensional y enriquecer la pantalla, agregué sombras detalladas a lo largo del flujo del cabello y agregué luz azul reflectante a los pliegues de los rizos a los lados de la cara.

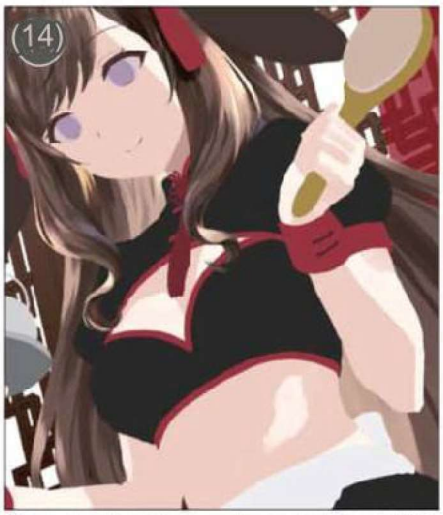
Para enfatizar la luz del exterior y crear calidez, agregué un color rojizo suave en la parte superior de la cabeza usando esquivar color en modo de capa.



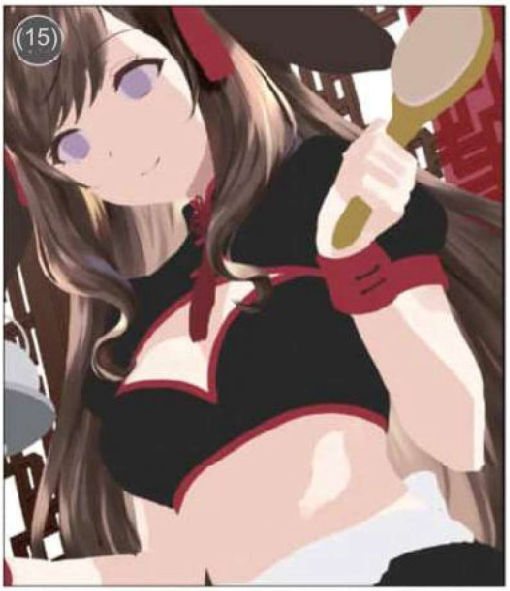
También pintaré el pelo de atrás. Utilicé la pantalla del modo de capa para resaltar las puntas del cabello para capturar la luz que viene desde fuera de la ventana y la parte posterior de la cara para crear una sensación de transparencia. El rincón más alejado está más cerca de la fuente de luz, así que utilice el color más brillante. Además, teniendo en cuenta la fluidez del cabello, creo una sombra grande y luego la afeito.



Agregué colores oscuros en las áreas donde las sombras son más profundas, como las sombras en las orejas y el cuerpo. También agregué un acento de color azul a las áreas sombreadas que estaban oscuras debido a la luz reflejada de las luces.



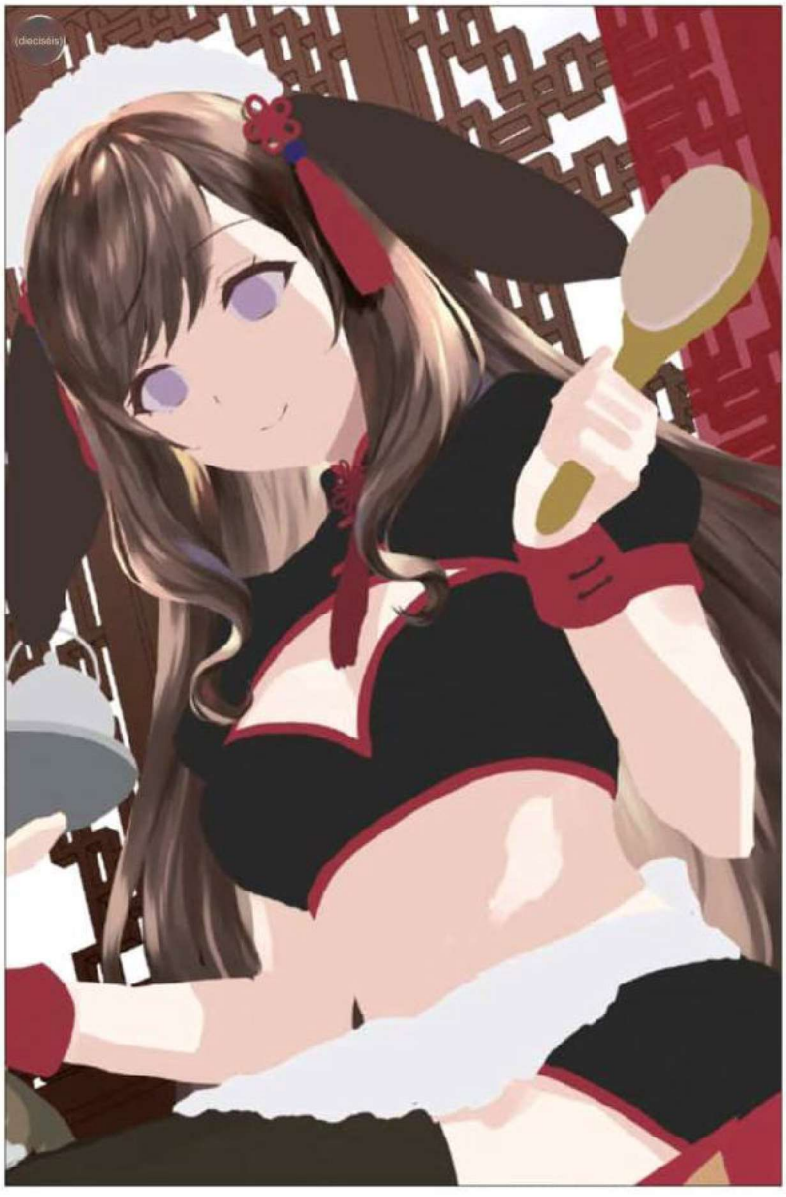
Dibuja sombras, luces, etc. en detalle. Utilicé un color claro para que el cabello pareciera más suave y agregué reflejos finos para que el cabello fluyera.



Las puntas del cabello con mechas se afeitan finamente para crear aún más brillo.

Punto de control

Es importante agregar brillo a tu cabello con cuidado y prestando atención a la fuente de luz.



El cabello está completo.

3 pintar la piel

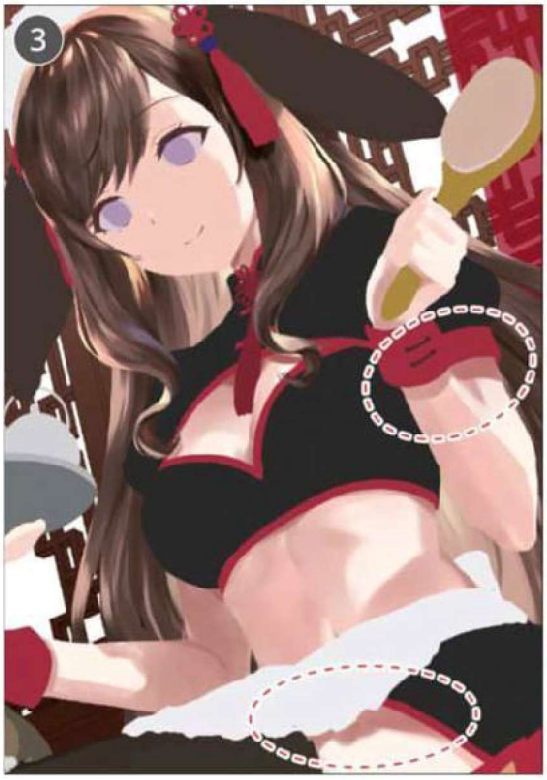
Ahora que he terminado de dibujar el cabello hasta cierto punto, puedo empezar a pintar la piel. Agregué una sombra aproximada mientras revisaba la aplicación de poses 3D (yo uso Magic Poser).

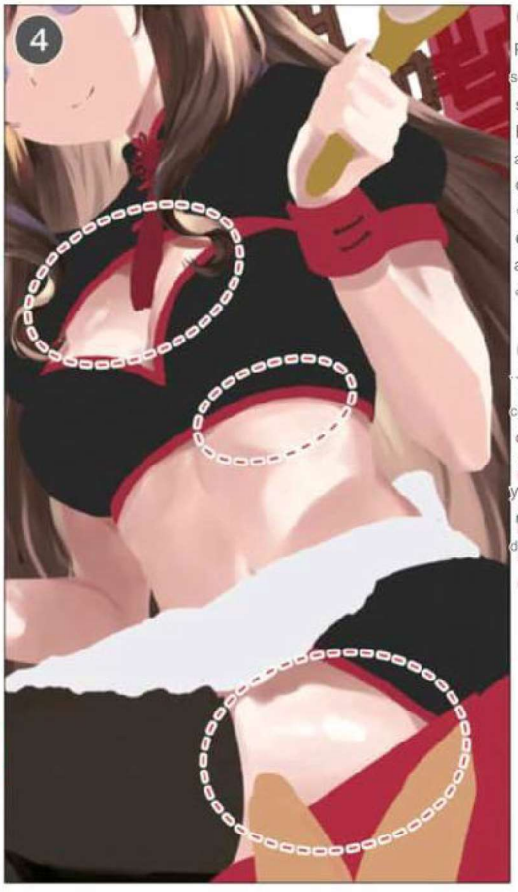
1

"Desdibuja la sombra que pusiste al principio" Después de lijar y darle un aspecto natural, agregué una sombra oscura en una capa separada. Agrega un color oscuro." a las áreas donde aparecen sombras en la ropa o el cabello, entre el escote de los senos y debajo del cuello donde aparecen sombras en la cara.

2

Después de agregar un tono oscuro en el espacio entre la ropa y el cuerpo, dibuje el estómago, teniendo en cuenta la estructura de los músculos abdominales. Para resaltar la suavidad del estómago, no usé un color demasiado oscuro y Lo dibujé directamente en el centro del estómago. Dibujé una sombra tenue debajo de los músculos y las costillas. Al agregar la luz reflejada desde el ombligo, creamos un efecto tridimensional.





3

Para agregar contraste, enfaticé las sombras en la ropa debajo del pecho, las sombras en los brazos y el delantal. Para resaltar la suavidad de la piel, agregué un color rojo tenue al borde de las sombras. No me conformé con dibujar el estómago, así que agregué el ombligo, el músculo recto del abdomen y la sombra alrededor del estómago.

4

``Para hacer que la piel brille, dibuja reflejos con un pincel blanco que esté cerca del tono de la piel en las áreas donde la luz incide en la parte superior del pecho, las costillas y los muslos. ``Dibuja líneas rectas de manera más aleatoria." ``El. La textura de la piel es más realista cuando se aplica." Creo que será.

5 6 7

Pinta la mano que sostiene el peine. Como esta es la parte donde se enfocan los ojos de la mayoría de las personas, uso una foto de mi mano como referencia para que mi dibujo no salga mal.

Como es la mano de una niña, la pinté teniendo cuidado de no usar un color demasiado oscuro para que se vea áspera. Agregar reflejos a las articulaciones le dará un efecto tridimensional natural. Enfatiza la suavidad de tus manos usando el cursor.

8 9

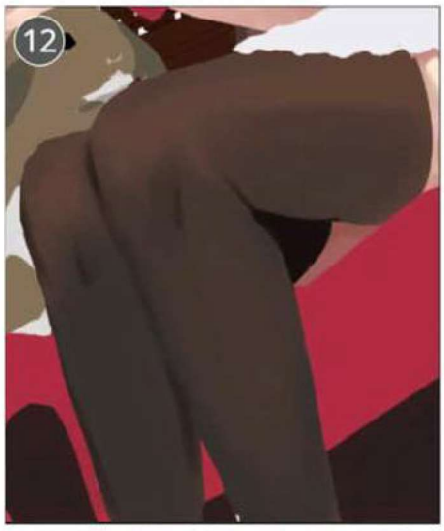
Cambió el color base de la piel a ligeramente amarillo. Al principio era demasiado amarillo, así que cambié un poco el color para que se mezclara mejor con la sombra.

Punto de control

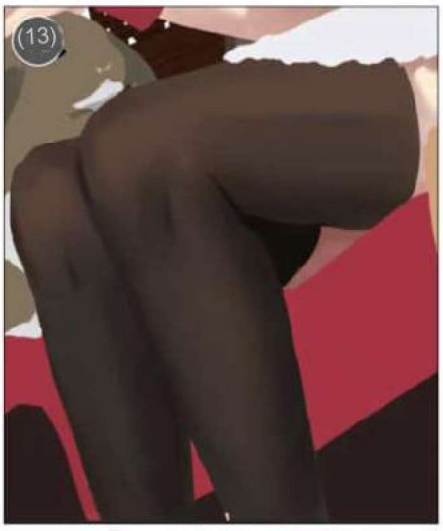
Pintarte las uñas hará que tus manos luzcan más femeninas.

10 11

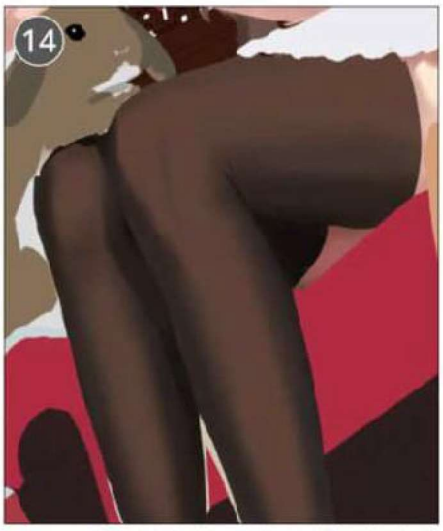
Dibuja la mano que acaricia al conejo. Puedes dibujar las uñas en una capa separada y cubrirlas sobre los dedos para que luzcan regordetas.



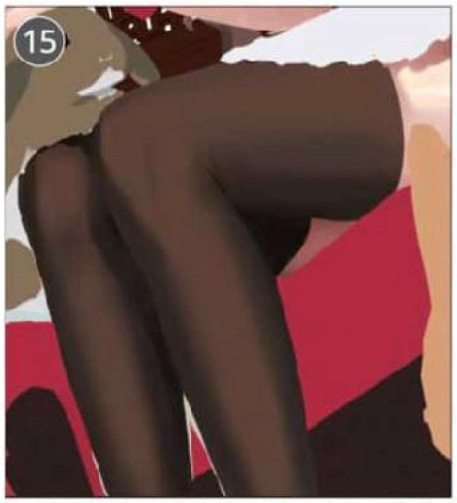
Continúe dibujando las medias. Cambia el color base a un color que se acerque más a tu tono de piel para que las medias luzcan más transparentes.



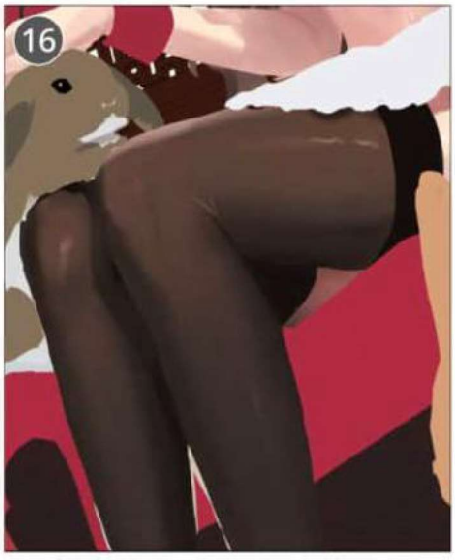
Dado que la composición se vuelve más clara en la parte superior de los muslos, agregué sombras suaves al resto del cuerpo para darle una sensación más suave. Al dibujar las piernas, las rodillas son una parte eficaz para resaltar la realidad, así que las dibujo más oscuras manteniendo la estructura en mente.



Agregué sombras oscuras para ayudar a que las piernas rodearan la figura. Es fácil crear un efecto tridimensional teniendo en cuenta el cilindro al pintar. Agregué un poco de tela floja a las articulaciones de las rodillas para darle la sensación de medias.



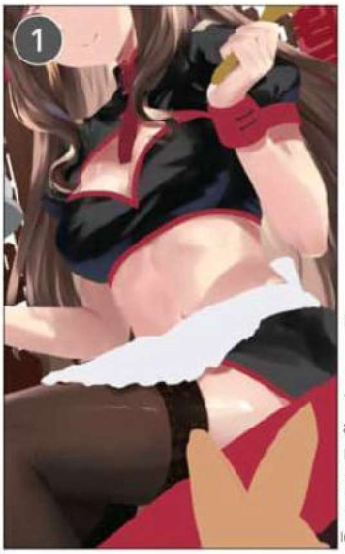
Las sombras en las áreas oscuras se han oscurecido para que sean un poco más fáciles de ver.



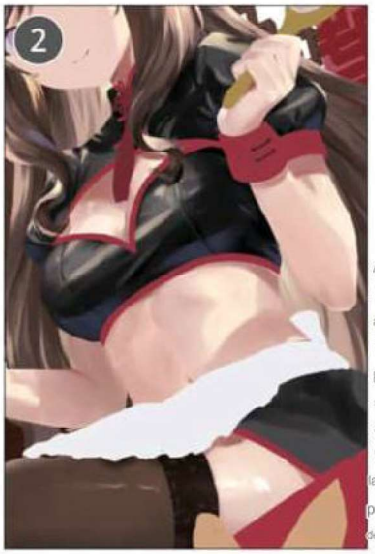
Agrega reflejos para crear una apariencia brillante. Usa un color un poco más claro que las medias y aplícalo en detalle en las rodillas, muslos, espinillas y áreas caídas de las medias que quieras enfatizar. Para resaltar la textura de las medias, agregué algunos detalles peludos a las áreas sombreadas usando la herramienta de la punta del dedo.

Por último, añade el tope de encaje de las medias. Después de aplicar la base, utiliza una brocha para encajes para crear una apariencia única.

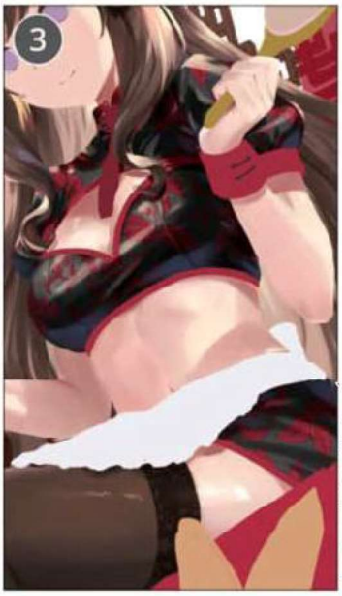
4 pintar ropa



Pinta la ropa china brillante. Puse las sombras de forma aproximada, teniendo en cuenta la fuente de luz. También agregué un acento de color azul a las mangas abullonadas y a la parte reflectante del pecho. Agregamos reflejos brillantes en los hombros, donde llega más la luz de la ventana.

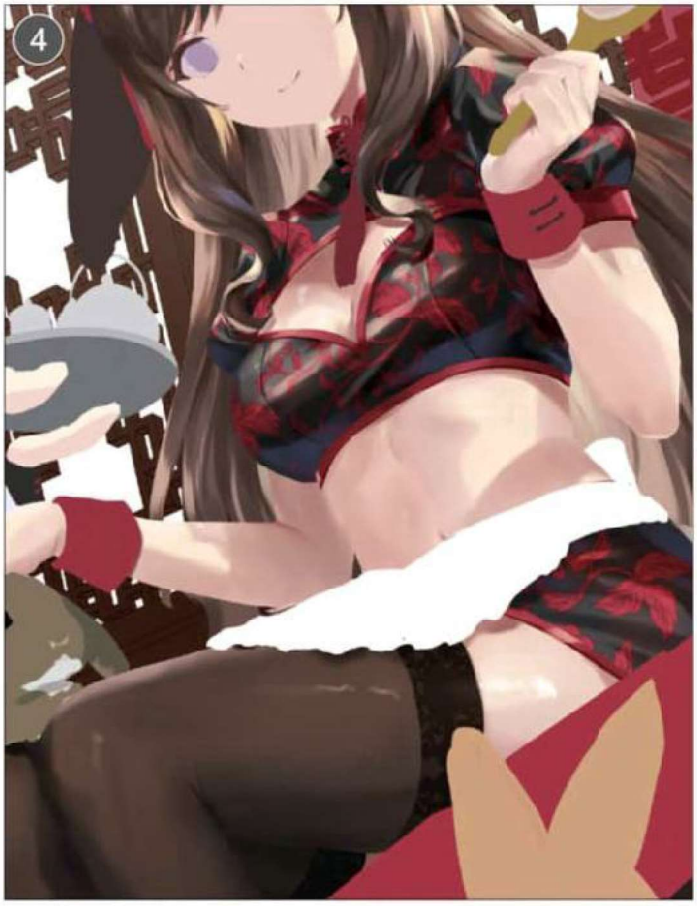


Agregué sombreados detallados y reflejos en el área del pecho donde quería llamar la atención, así como las costuras de la ropa. Intentamos ocultar las arrugas en la ropa tomando fotografías de personas usando ropa hecha de materiales similares y tratando de que se parezcan lo más posible a la realidad. Las sombras que caen del cabello también son áreas donde se puede aumentar la cantidad de información, así que las dibujo un poco por encima. También agrego reflejos azules detallados y luces para resaltar la textura.



No estaba satisfecho con la cantidad de información sobre el disfraz, así que pegué un material con un patrón floral de estilo chino. Después de pegarlo, hice [Seleccionar de capa] → [Selección de marco] en la capa de material. Esto le da la textura del bordado.

Me preocupaba que mi flequillo pareciera plano, así que cambié el escalar base a un color ligeramente más claro para la mitad superior y agregué un color más oscuro en la parte superior de la cabeza con un ligero multiplicador. A veces la impresión se vuelve vaga, pero en eso. En este caso, puedes agregar fácilmente contraste a la imagen cambiando la mitad superior del color base de cada parte a un color más brillante. A menudo uso este método cuando me quedo atascado. Soy.



Volvemos a pintar la ropa.

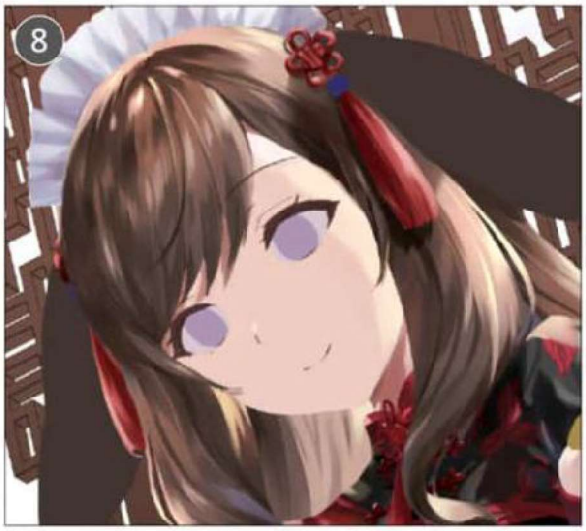
Pinta el borde rojo del vestido chino. Poder intenso con conciencia de la fuente de luz. Agregue gráficos y aspectos destacados.

Es fácil crear un efecto tridimensional agregando una fina línea resaltada sobre el dobladillo para mostrar el grosor de la tela.

Pintemos el delantal. Agrega una sombra grande con un color de base azul con baja saturación, luego talla las luces para que coincidan con los volantes y las arrugas. Es difícil dibujar volantes, pero siento que sería mejor dibujarlos al azar, concentrándose en enfatizar las partes del volante que reciben la luz, sin preocuparme demasiado por la forma exacta de los volantes. Corregiré los detalles más finos durante el dibujo lineal.

Pinta las decoraciones de las muñecas. También presto atención a la fuente de luz y agrego reflejos y luz azul reflejada para evitar que parezca demasiado plana.

Al igual que el delantal, pinté el tocado en un color azulado con baja saturación, teniendo en cuenta la aleatoriedad.



Pinta las borlas decorativas. Después de agregar las luces y las sombras grandes, afeité finamente los bordes de las sombras y las luces para crear la textura de hilos finos.

Dibujo con el pincel en la mano. Apliqué muchas luces al mango para darle una sensación metálica y, después de aplicar un tono fino a las "partes" del pincel, utilicé la herramienta de punta de los dedos para crear una apariencia de mechón.

Pinta las orejas del conejo del mismo color que el pelo. Como esta es la parte que recibe más luz, agregué luces grandes y luego agregué sombras para que las orejas parecieran más gruesas, usando una foto de un conejo real como referencia. Después de agregar las sombras, usé un pincel para agregar toques aquí y allá para resaltar la textura del cabello.

5 Pinta la cara

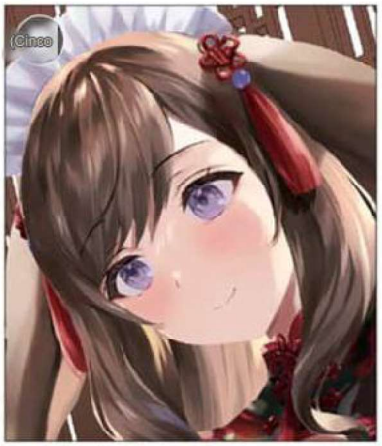
Pinta la cara, lo que requiere más nervio en las ilustraciones de personajes. En mi caso, a menudo me concentro tanto en la apariencia de mi rostro que descuido otras partes de mi cuerpo, así que siempre que sea posible trato de trabajar en mi rostro al final.

Continúe repasando el dibujo lineal de toda la cara mientras revisa la ubicación. Para los dibujos lineales, utilizo el bolígrafo de aparcero distribuido por CLIP STUDIO ASSETS. Se recomienda porque permite un tacto suave y es fácil de dibujar.

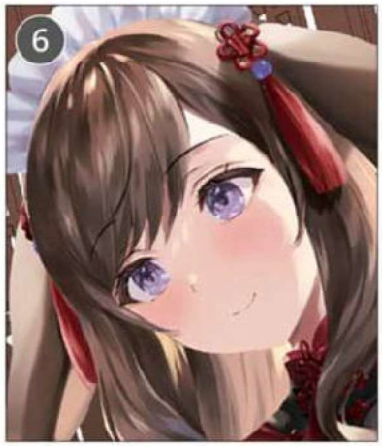
Dibuja una sombra tenue debajo de las cejas, líneas dobles y párpados inferiores para aumentar la tridimensionalidad y la cantidad de información en el rostro. Tenga cuidado de no dibujar demasiados colores oscuros, ya que parecerá tedioso. Agrega un poco de rubor al rosa anaranjado para darle un aspecto lindo.

Agrega luz que cae a lo largo del cabello debajo del flequillo. Creo que esta es una técnica que mucha gente usa porque aumenta la cantidad de información en el rostro y tiene el efecto de enfocar la mirada.

Dibujaré dentro de los ojos. Primero, dibuja la pupila con un color más claro, luego dibuja la pupila con un color más oscuro. Siento que usar un color claro con baja saturación que sea similar al color de tus ojos en lugar de un resaltado blanco puro le dará a tus ojos una apariencia más suave sin enfatizarlos demasiado.



Aumente la cantidad de información en el párpado superior dibujando el flujo de las pestañas o agregando enrojecimiento a la esquina exterior del ojo.

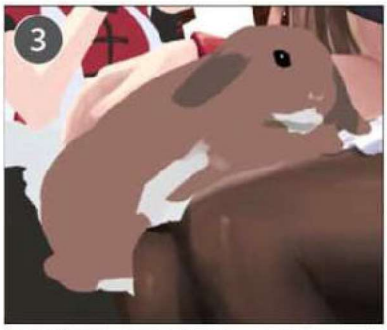


Los ojos no eran muy impresionantes, así que agregué más detalles. Oscurecemos el color cerca de la pupila y enfatizamos el brillo debajo de la pupila y el color de la luz reflejada debajo del párpado para mejorar el contraste. Los ojos no son sólo del mismo color, sino de una variedad de colores para que se vean más impresionantes.

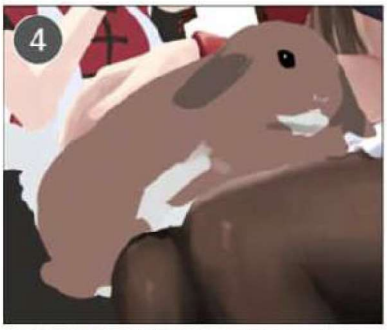
Pinta tus labios con un color rosa anaranjado claro. Si tu lápiz labial es demasiado oscuro, te quitará ternura, así que ten cuidado con la oscuridad del color.

6 Pinta el conejo

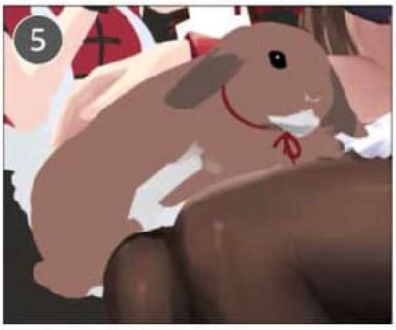
``Cuando reconsideré la posición de los ojos de la niña y la postura, me di cuenta de que la posición del conejo no me parecía correcta, así que lo moví hasta la mitad de sus rodillas. Es útil porque es fácil hacer cambios. La forma del conejo y agregué una corona de estilo chino también explica la situación en la que se cepilla porque tiene un alto rango entre los conejos. Después de agregar los reflejos, pinté prestando atención a la textura del cabello.



Dibujemos un conejo. Hice el color más marrón mediante corrección tonal.



Al mover la posición del conejo, la rodilla de la niña ahora queda oculta, por lo que estamos haciendo ajustes en esa área.

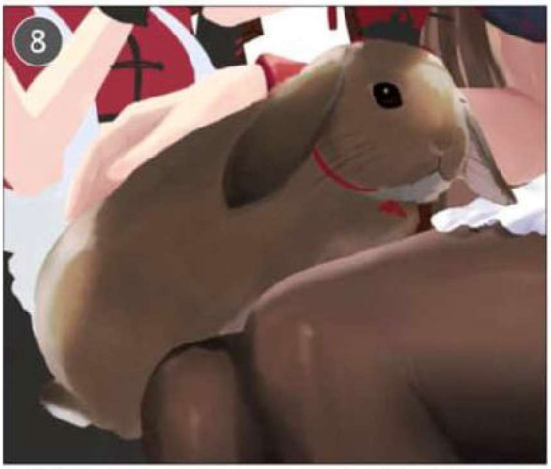


Dibuja una cinta alrededor del cuello.

Mientras miras los materiales, dibuja el conejo en detalle.

La niña bloquea la luz del conejo. La forma de las orejas, etc., es más grande que la etapa de la capa interna y tiene un acabado más oscuro.

Lo dibujo de modo que cuelgue sobre mis ojos.



Dibuja la barba, agrega un poco de luz a la cabeza y al trasero, y listo. Dibuja los otros conejos de la misma forma. Al aplicar capas de colores, se crea la sensación esponjosa del cabello.

7 Dibuja un dibujo lineal

Una vez que he terminado de pintar hasta cierto punto y está en buenas condiciones, paso al dibujo lineal. Continúe con el dibujo lineal de la piel en color marrón rojizo. Continúe ajustando la fuerza de las líneas para resaltar la suavidad de la piel. A medida que dibujas los dibujos lineales de la ropa, cambia el color cada vez para que coincida con los colores circundantes.

Punto de control

El contorno del personaje está dibujado con dibujos lineales, pero el cabello y la ropa están pintados para expresar la textura.

Dibuja un dibujo lineal del cabello, cambiando el color según la ubicación. También agregué algunos mechones de cabello de colores brillantes que sobresalen.

8 Pinta a la chica de atrás.

Antes de entrar en los detalles del color, ajusté un poco el rostro. Este niño también usó una aplicación de poses 3D para verificar la iluminación y sombrear aproximadamente la piel. Agrega sombras oscuras como flequillo y sombras de cuello.

Luego, agrega una sombra grande al cabello usando un color violeta azulado. Para el cabello blanco, sería difícil expresar su brillo si la sombra fuera completamente acromática, así que trato de pintarlo con un color de baja saturación que tenga una alta afinidad con el color de fondo.

Agrega sombras oscuras teniendo en cuenta la redondez de la cabeza. Si agrandas demasiado el área de sombra, será difícil expresar el cabello blanco, así que ten cuidado al pintar. Agrega reflejos al flequillo y luz que brilla a través del cabello en la parte posterior de la cara.

También se ha añadido un tocado y sombras en las orejas. Agregué sombras teniendo en cuenta la redondez del moño y la curva del cabello en el costado de la cara cuando llega al pecho.

Ahora que he terminado de dibujar el cabello hasta cierto punto, puedo pasar a colorear la ropa. Aquí también agregué sombras y luces prestando atención al brillo y las arrugas de la tela. Se agregaron luces reflectantes azules en el pecho y debajo de las mangas abullonadas. No estaba satisfecha con el diseño de la falda, así que le agregué volantes rojos.

No estaba satisfecho con el aspecto del rostro, así que cambié la iluminación. Al igual que con la niña en primer plano, continúa dibujando la cara, enfocándote en los ojos. Cuando siento que el equilibrio del rostro está desequilibrado, oculto la capa de cabello y compruebo el equilibrio entre el contorno y el contenido del rostro.

También pinté las orejas y el tocado. Como este niño está más cerca de la ventana, coloqué sombras en sus oídos que dan una sensación de aleatoriedad debido al marco de la ventana.

Pinta la bandeja y el juego de té. Ambos eran motivos que nunca antes había pintado, así que busqué materiales y los pinté para no colorearlos en base a mi imaginación.

Acabado/procesamiento

Pasemos a un segundo plano. Primero, dejamos entrar una gran cantidad de luz que entra por la ventana. También ajustamos la forma de las cortinas para aumentar la cantidad de información alrededor de la ventana. Agregamos sombras al marco de la ventana para crear un efecto tridimensional. También agregamos sombras al marco de la ventana y coloqué cortinas que recibieran luz del exterior.

Agregué más sombras al marco de la ventana y agregué algo de rojo con una capa de sobreexposición.

Simplemente agregué una sombra al conejo en primer plano y lo difuminé usando un desenfoque gaussiano. El motivo del primer plano difuminado enfatizó la sensación de frente y atrás dentro de la pantalla. El color del conejo a los pies del niño en el La espalda también hacía juego con su pelaje. Lo pinté conscientemente.

Los destellos se dibujan en toda la pantalla, lo que aumenta la cantidad de información en la pantalla y crea una impresión cálida.

También ajustaremos el dibujo de la persona para que coincida con el fondo. Debido a que la ropa de los personajes y la combinación de colores de las habitaciones eran similares, los personajes estaban enterrados, así que agregué líneas blancas en ambos extremos del fondo para que los personajes resaltaran. Además, como el área alrededor de la ventana parecía pesada, agregué persianas hechas de cuentas para darle un poco de brillo.

Al Sr. Sakamuke

entrevista especial

•¿Qué fetiche tienes?

Me atrae el cabello suave y hermoso. En cuanto a las partes del cuerpo, me gustan el escote, las axilas y las partes regordetas que se forman cuando los brazos y las piernas están doblados... ¡También me gustan las medias que son de unos 40 deniers y son ligeramente transparentes.

• ¿Cuáles son los puntos a los que prestas atención al dibujar las partes "fetichistas" que quieres resaltar?

En cuanto al cabello, me cuido de mantenerlo brillante sin que parezca demasiado pesado y de utilizar mechas para que mi cabeza luzca más redonda. El escote y otras áreas se dibujan con sombras oscuras y las luces son fuertes para crear una apariencia regordeta.

• ¡Por favor cuéntame una pequeña técnica al pintar!

Puede crear fácilmente un efecto tridimensional teniendo en cuenta la iluminación y haciendo que las áreas que reciben la luz sean excesivamente brillantes, mientras reduce la saturación de otras áreas. Además, si quieres que la piel luzca más rojiza, creo que se verá mejor si aplicas una capa de color rojizo con la opacidad de la "capa quemada" en alrededor del 10%.

• ¿Tiene algún material?

Antes de dibujar una ilustración, siempre creo una composición usando una aplicación de poses 3D llamada "Magic Poser". Es útil porque puedes usarlo intuitivamente con los dedos y puedes comprar modelos adicionales a bajo costo. También suelo mirar sitios de compras en línea para disfraces de cosplay. Es una gran referencia para ilustraciones, como las arrugas de la ropa que son difíciles de dibujar, como los uniformes de sirvientas y las faldas plisadas, y las poses de las modelos.

•¿Por qué crees que tienes un fetiche?

Las ilustraciones de "Azur Lane" están llenas de fetichismo por todas partes, desde la carne de los personajes, la textura de sus ropas, el fondo, la iluminación... A menudo lo uso como referencia a la hora de crear ilustraciones. En particular, tengo un fetiche por el equilibrio entre la gordura de mis muslos y la delgadez de mis tobillos. Siento el ritmo. Puede que sea un poco diferente, pero en términos de anime, "Shoujo Kageki Revue Starlight" es tan perfecto que se siente bien ver la composición y la iluminación de cada escena, y sentí que tenía un fetiche por la creación de imágenes. .

• ¡Mensaje a tus lectores y fans!

Hasta ahora he trabajado en una industria completamente diferente y recién el año pasado comencé a trabajar como ilustradora y autora de libros. Quiero ser ilustrador, pero la gente a mi alrededor está en contra y no tengo la confianza para ganar dinero con ilustraciones... Yo solía ser así, y muchos de ustedes que están leyendo este libro también tienen estas tipos de preocupaciones Creo que hay mucha gente.

Nunca es demasiado tarde para empezar a ilustrar y hay más oportunidades que nunca de conseguir trabajo en SNS, etc., ¡así que estudiemos ilustración juntos usando este libro como referencia! Como ilustrador, te apoyo.

Información del ilustrador

•Sakamuke

Ilustrador. Diseño de personajes de juegos sociales, diseño de Vtuber, ilustraciones en video, chaquetas de trabajo de audio, etc.

---- Profesor a tiempo parcial en el Curso de Ilustración de la Universidad de Artes de Kioto.

Mi objetivo futuro es estar a cargo de las ilustraciones de novelas ligeras.

Twitter: https://twitter.com/sakamukeman

pixiv: https://www.pixiv.net/users/471154

© Estudio Comodo

Capítulo 8

tema

Traje de baño

ilustrador

uejitable

ilustrador

Tema

Uejitable x “Traje de baño competitivo”

Título de la ilustración

"Cuando miré hacia arriba, allí estabas".

Tiempo total de trabajo de ilustración

Aproximadamente 45 horas

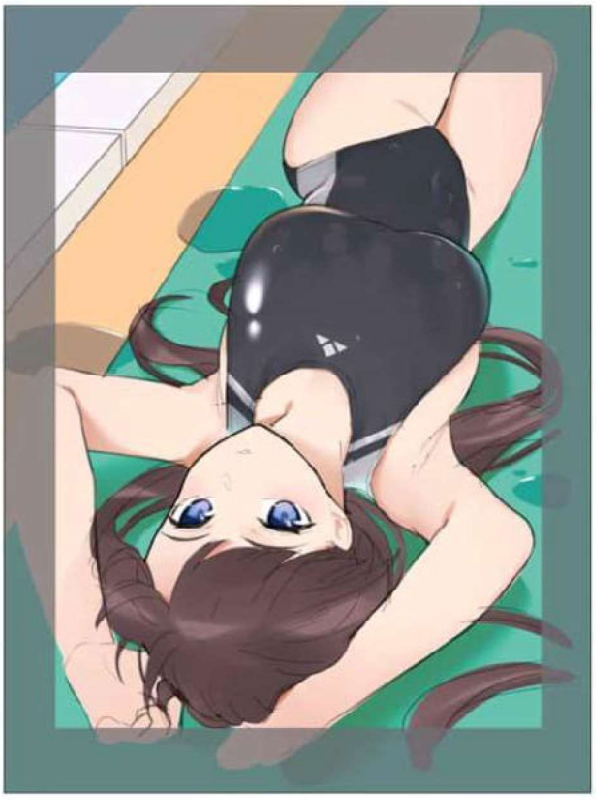
Software de pintura que suelo utilizar

Principal: PINTURA DE ESTUDIO CLIP

Ajuste de color, etc.: Adobe Photoshop

■ Dibujar un boceto

Dibujé esta ilustración con un concepto apasionante en mente. Mientras salía de la piscina, inesperadamente hice contacto visual con un estudiante de último año que me interesaba y que había cruzado la línea de meta delante de mí. Por este motivo, elegí una composición inclinada que mira hacia arriba desde abajo. Además, como nuestros ojos se encontraron sin querer, hice una expresión ligeramente sorprendida, como si me hubieran tomado por sorpresa.

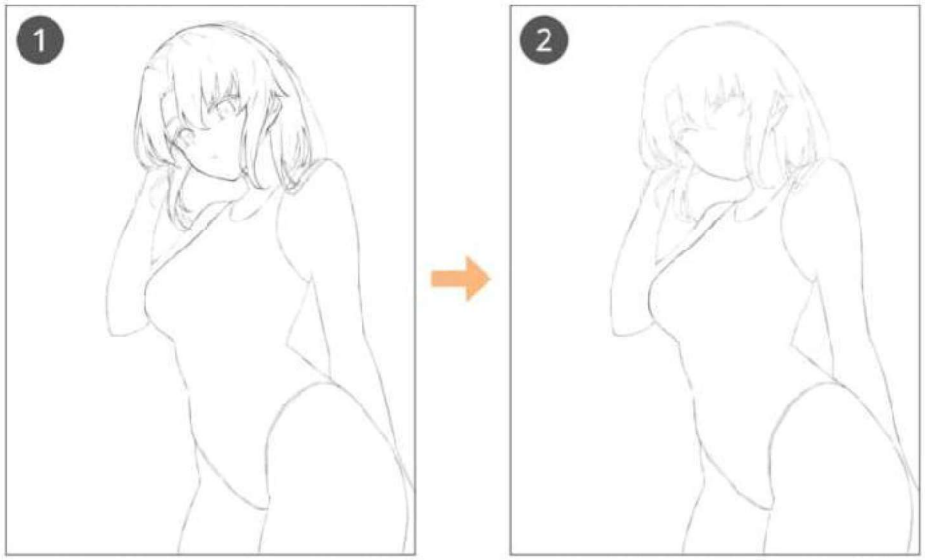


Esta es una propuesta alternativa que se presentó junto con el borrador que se adoptó esta vez. *El departamento editorial eligió la primera foto porque era más fácil transmitir los detalles del traje de baño competitivo.

2 dibujar un dibujo lineal

Dibujemos un dibujo lineal. Los dibujos lineales para los ojos y el cabello son necesarios para la pintura base, así que los dibujo, pero al final los borro (porque si hay dibujos lineales, resaltarán demasiado y no darán una expresión suave). Por lo tanto, dibuja dibujos lineales para los ojos y el cabello por separado.

Además, pasé por muchas pruebas y errores al dibujar los dibujos lineales a partir de los bocetos, así que los resumí en 140,141 páginas.



❶ Capas separadas para los ojos y el cabello. Se utiliza un pincel personalizado para el arte lineal. CLIP STUDIO PAINT tiene muchos materiales de pincel, así que siéntete libre de experimentar y encontrar un pincel que se adapte a tu estilo y presión del lápiz. El tamaño del peluche es de aproximadamente 10.

❷ Creo que es mejor crear una silueta para la parte posterior del cabello, en lugar de usar un dibujo lineal que mata todas las posibilidades. Por lo tanto, en la etapa de aplicación de la capa base, la muestro finamente y la uso como una línea guía de luz. Además, borro algunas partes del cabello que están profundas en la parte posterior, como la parte posterior del cabello, porque se destacan en el arte lineal.

3 Aplicar una capa base

Aplique la capa base separando cada parte en capas separadas. En el caso de esta ilustración, la mano derecha del rostro y del personaje se superpone, y el brazo izquierdo también se superpone al muslo izquierdo. Cuando dibujo sombras en áreas superpuestas o sombras en la propia piel, separo las capas a propósito para ahorrarme la molestia de borrar las partes que sobresalen.

Esta es la capa de piel de la cara, el brazo izquierdo y la pierna derecha. Las partes adyacentes se separan en capas.

Dado que esta es una ilustración de un traje de baño, no hay muchas partes. Solo hay dos capas de piel, una capa de flequillo y cabello en la espalda, una capa de ojos y una capa de traje de baño. Pinté el cabello de la espalda tal cual sin dibujos lineales, teniendo en cuenta la silueta.

Esta es la capa para el brazo derecho y la pierna izquierda. Aunque tienen el mismo color de piel, los pinté como si fueran partes diferentes.

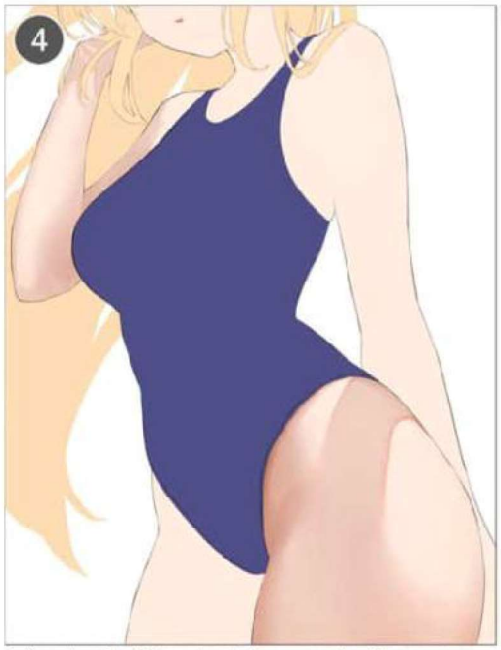
4 pintar la piel

Así como dividimos las capas con subpelo, agregaremos sombras a cada parte de la piel. Además, para las sombras, coloqué una capa normal encima de la capa base y agregué directamente colores oscuros.

Inserta una sombra para el brazo derecho y la pierna izquierda. Después de agregar las sombras con un bolígrafo, utilicé la herramienta de desenfoque y la herramienta de acuarela para difuminar los límites. Tenga en cuenta las sombras en su traje de baño y las sombras causadas por su traje de baño hundido.

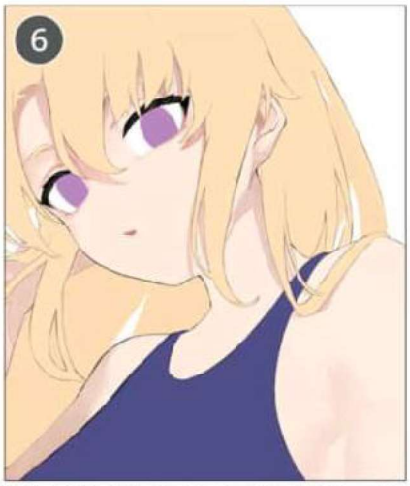
Inserta la sombra de la segunda etapa. En cuanto a la base de los muslos, soy muy exigente en crear una apariencia tridimensional. Oscurece las zonas estrechas del traje de baño para agregar contraste y sombra.

Utilice la herramienta de desenfoque para difuminar la sombra que acaba de agregar.



Coloque la caída del brazo izquierdo en su muslo. Al hacer esto, puedes expresar la fuerte luz del día. El borde entre las sombras tiene un borde oscuro para crear un efecto similar al borde de una acuarela.

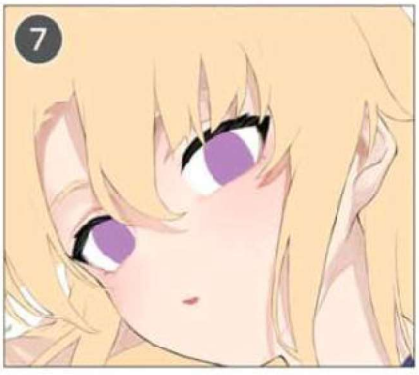
Esta es la etapa de cara. Le pongo sombras a la caída del cabello, al sol, etc.



De la misma manera, tracé una línea gruesa en el borde y agregué un segundo nivel de sombra.

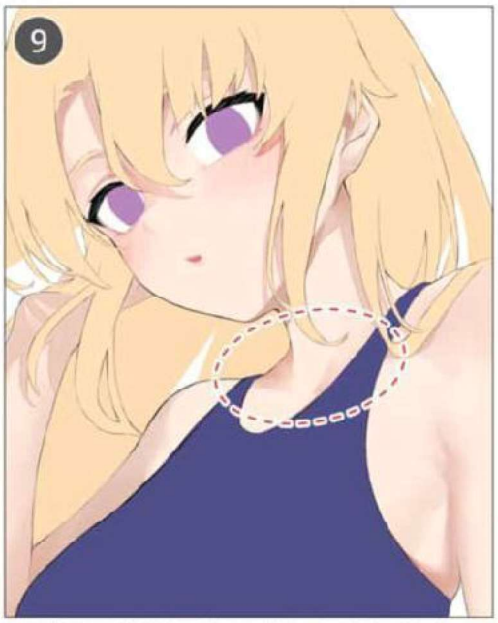
Punto de control

¡La sombra caída en el brazo izquierdo no solo expresa la intensidad de la luz, sino también el efecto tridimensional del cuerpo!



Aquí agregué una capa multiplicadora para agregar un poco de rojo a las mejillas.

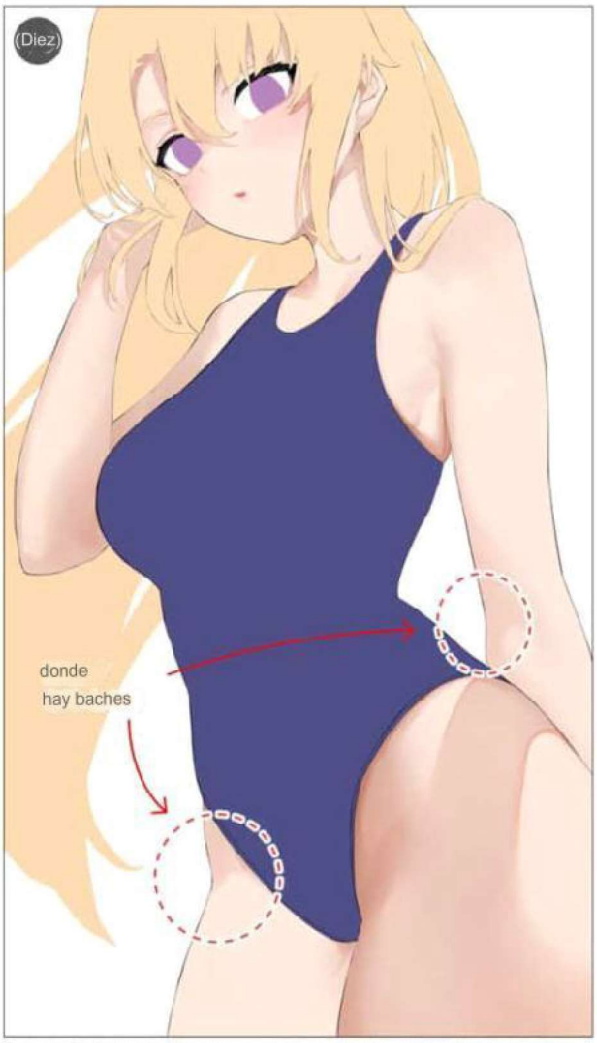
Dibuja líneas diagonales alrededor de las áreas enrojecidas de las mejillas para crear una sensación de timidez.



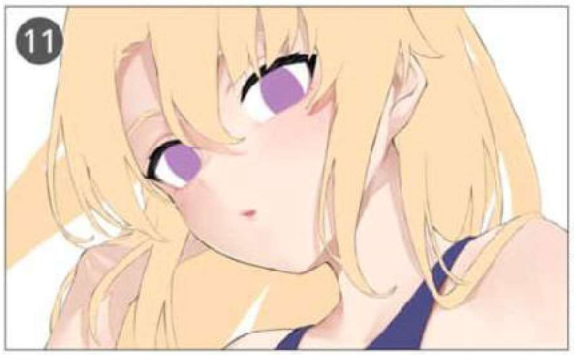
Agrega sombras a la clavícula y al lado izquierdo. El efecto tridimensional se expresa pintando en lugar de dibujando con líneas. Al difuminar las sombras y dejar líneas de sombra nítidas, puedes crear una sensación de carne.

Punto de control

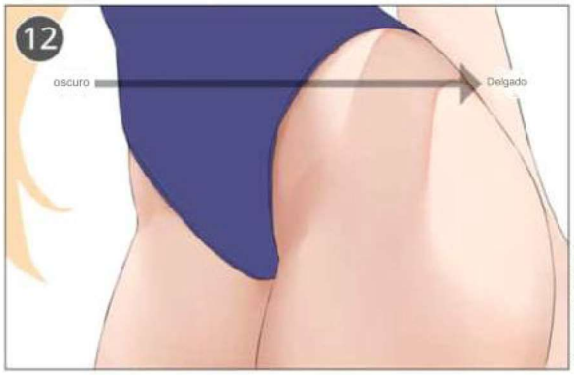
Al pintar las sombras, utilizo el lápiz G (herramienta pluma), la pintura al óleo (herramienta acuarela) y la acuarela oscura, que están instaladas de forma predeterminada en CLIP STUDIO PAINT. Utilicé el bolígrafo G para dibujar las sombras ásperas y las zonas oscuras. La acuarela oscura se utiliza para los bordes de las sombras y para las sombras un poco más oscuras. Aparte de eso, uso pintura al óleo.



También agregaré sombras al brazo izquierdo y a la pierna derecha. El cuerpo de la niña es liso, pero las articulaciones son desiguales, así que agregué sombras teniendo esto en cuenta.

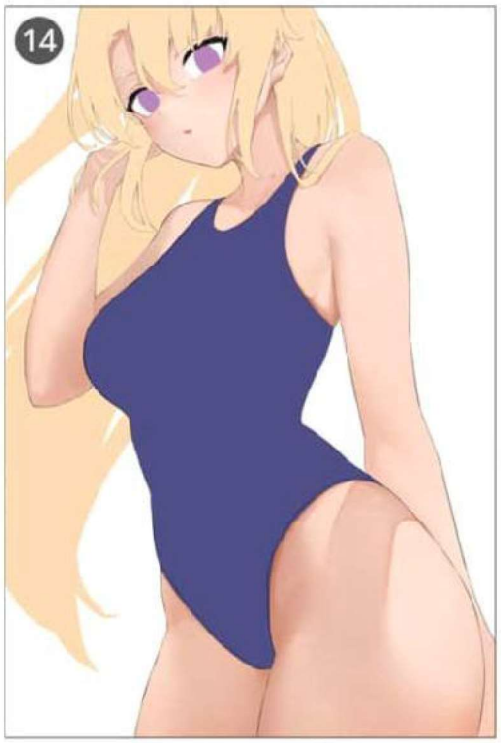


Al oscurecer la mitad derecha del rostro, le da al rostro un aspecto tridimensional. La nariz también se expresa en sombra.



Agrega una gradación aproximada para que la pierna derecha y la parte interna del muslo sean más oscuras.

También oscurecí todo el cuello.



14

Agrega una capa de multiplicación para oscurecer el tono de piel en general. La fuente de luz proviene de la espalda de la niña, por lo que parece un poco retroiluminada, por lo que está bien hacer que su tono de piel sea más oscuro de lo habitual.

15

Agrega otra capa de multiplicación y ajusta el tono del color. Cuando lo apliques, si crees que es demasiado oscuro, ajusta la densidad bajando la opacidad. Si agrega luces, esta oscuridad ya no se notará, así que siéntase libre de agregar un color más oscuro.

Punto de control

¡Asegúrate de que la luz de fondo se vea más oscura!

5 pintar el cabello

Divida el cabello en la parte delantera y trasera y pinte.

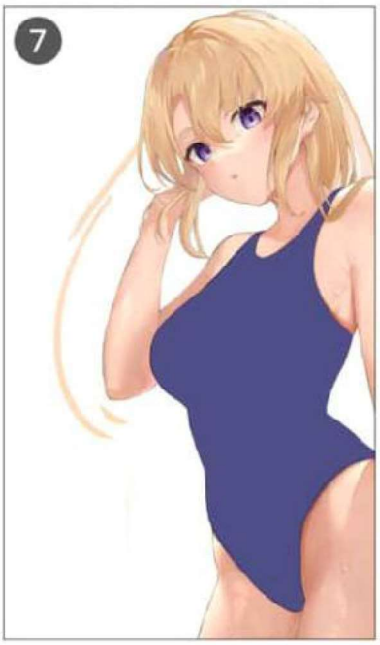
Después de aplicar la capa base, agregue un tono rugoso. Dado que la fuente de luz está en la parte posterior, pinte para que se oscurezca.

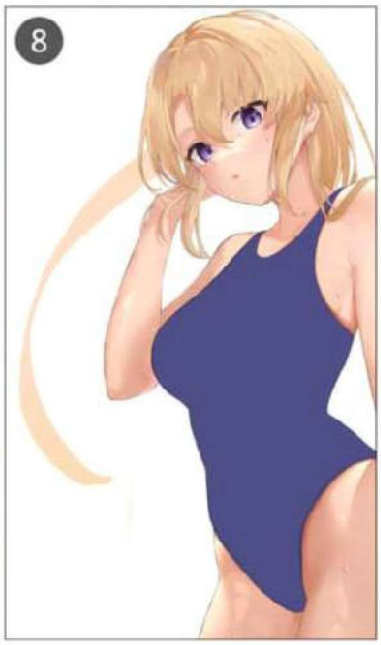
Voy a agregar una sombra. Aplicar en borlas, prestando atención a la posición de la nuca y a la posición de la luz.

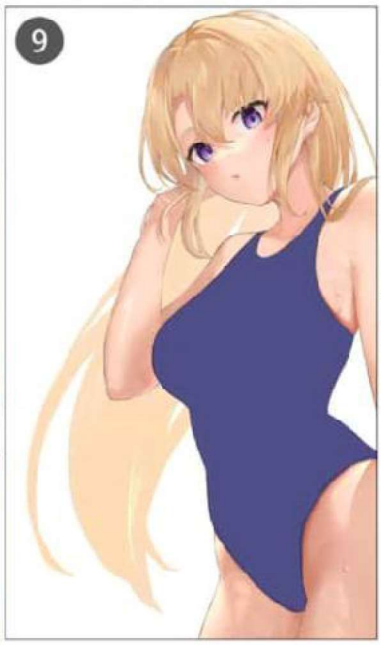
Agrega un tono más oscuro. Aplicar en las partes profundas de tu cabello. Tenga cuidado de no agregar demasiados.

Dibuja una línea oscura en el borde de la sombra o líneas finas en el cabello para crear la textura del cabello.

Agregué luz desde atrás.



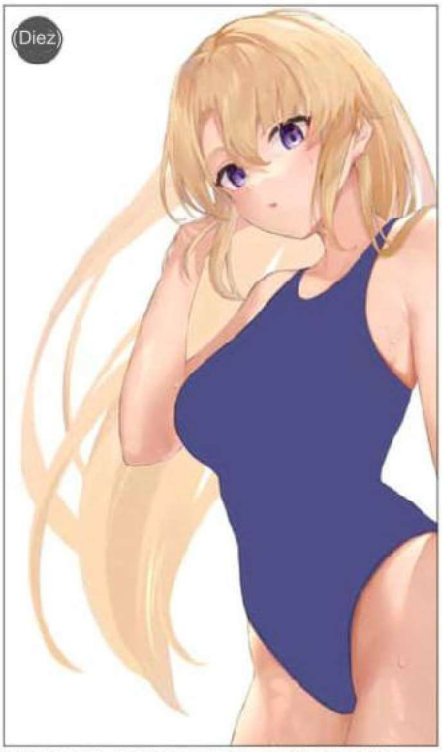




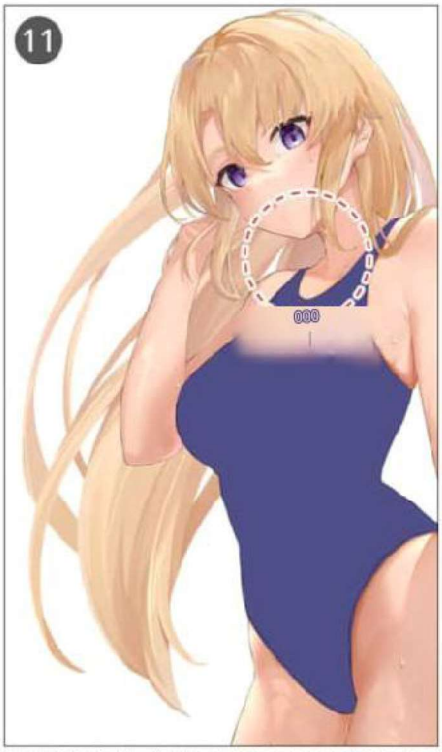
7 8 9

En cuanto a la parte posterior de mi cabello, la separo en tres mechones y aplico prebase dependiendo del flujo del cabello. Cada paquete está recortado y sombreado. Es más fácil crear un efecto tridimensional pintando los paquetes por separado. Además, no hay ningún dibujo lineal para el pelo de la espalda. Si de repente le resulta difícil prescindir de los dibujos lineales, utilice el estado de pintura base como borrador y luego borre las líneas borrador.

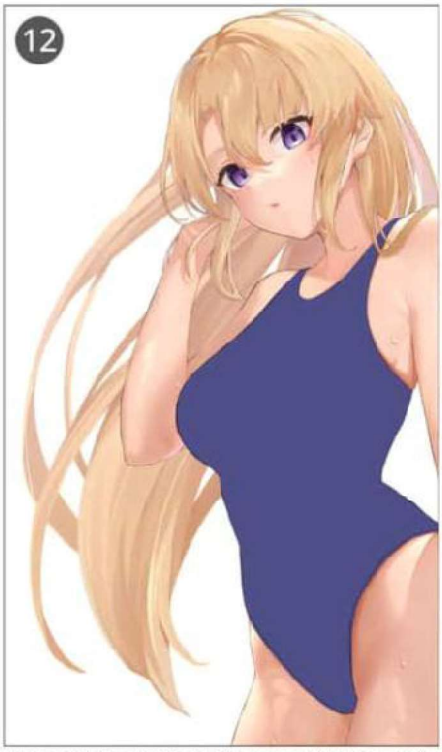
Está bien.



Recorte cada capa de capa base y aplique sombras. La fuente de luz viene desde atrás, así que ten cuidado de no oscurecerla más que tu flequillo.



El pelo de la nuca tiene un color blanquecino para darle un aire de atmósfera.

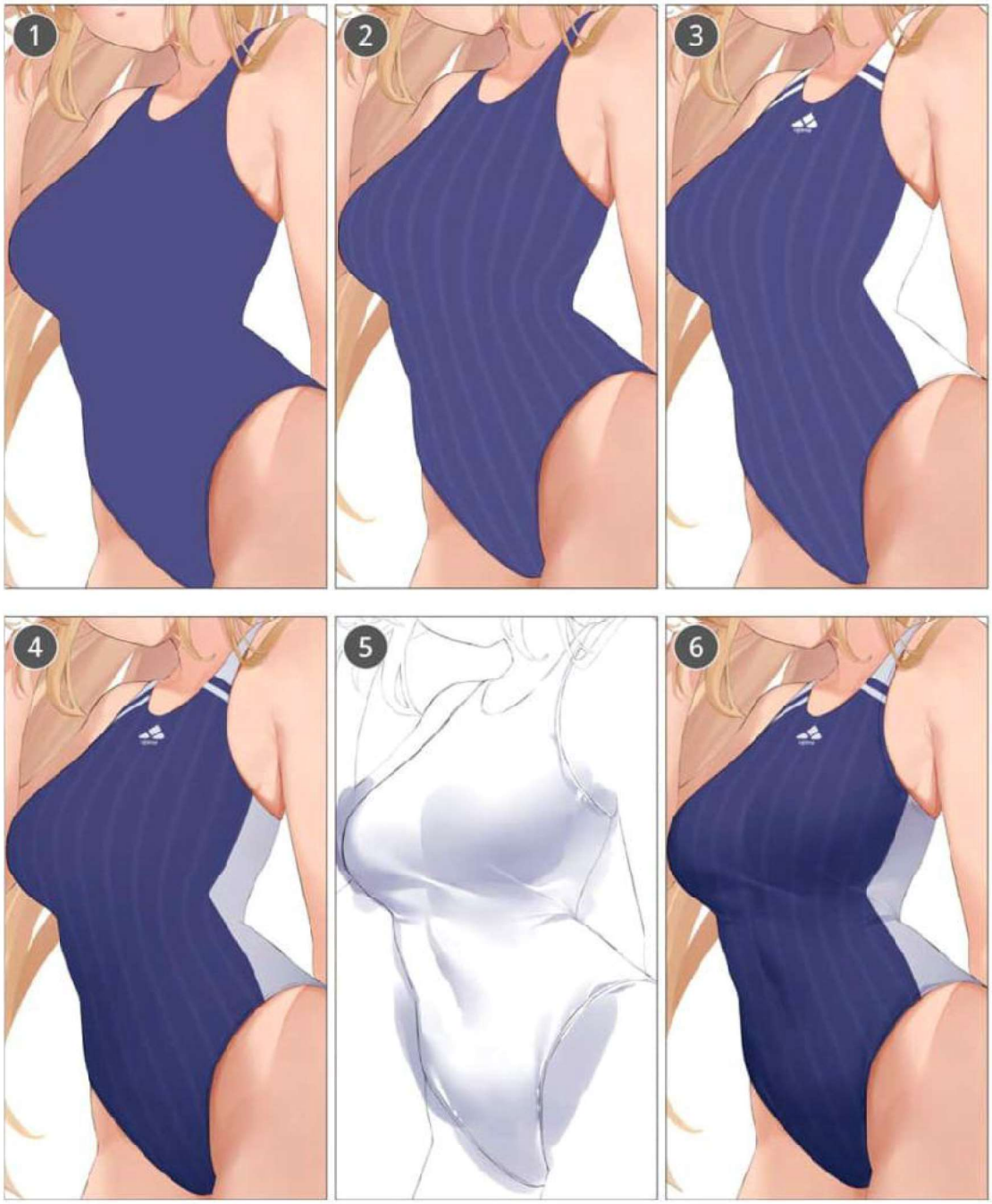


Añade sombras aún más detalladas. La cantidad de cabello es menor que el flequillo y las trenzas son más grandes.

Los racimos grandes tienen un color ligeramente rojizo.

• Pintar el traje de baño

Pintaré el traje de baño competitivo. El diseño del bañador es sencillo, pero por su sencillez destaca la humedad del bañador.



1
La capa interna ya está lista. Como agregaremos sombras, aquí mantendremos los tonos de color apagados.

2
Añade una línea vertical. Las líneas están dibujadas a mano para que coincidan con los contornos del cuerpo. Dibuja una línea para que la zona del pecho sea un poco más ancha y la zona de la cintura más estrecha.

3
Agrega el diseño del traje de baño. Pinté ambos lados y la parte del soporte del hombro de blanco.

4
Añade una gradación que se oscurezca en la parte inferior. Al darle al traje de baño una sensación tridimensional, expresamos las irregularidades del cuerpo.

5
Agrega sombras usando una capa de multiplicación. Utilicé la herramienta Pincel de acuarela para agregar sombras y desenfocar para agregar contraste. De hecho, estoy recortando la capa base, así que no me importa la protuberancia.

6
Esta es una pila de sombras. Al dibujar los bordes, primero dibuje una línea a lo largo de la línea, luego estire la sombra en la dirección del tirón, similar a las arrugas de la ropa.

Punto de control

- El borde es una costura y es una parte dura, así que cuando dibujes la sombra, asegúrate de dibujarla en el interior del borde. Esto te dará el ajuste único de un traje de baño competitivo.
- Si oscureces demasiado las sombras en esta etapa, el traje de baño puede verse demasiado negro cuando agregues la humedad más adelante. La clave es dibujar las sombras más finas que con la ropa normal.

7 Dibuja la expresión mojada de un traje de baño.

Una vez que hayas terminado de colorear el traje de baño, agrégale un aspecto mojado. Primero dibujaremos la expresión del agua que se ha liberado, que es el paso más difícil e importante para expresar la sensación de humedad.

Cuando una fina capa de agua se adhiere a la superficie, a menudo se elimina siguiendo un patrón circular. Soy consciente de dibujar una forma circular donde se aplica la gravedad y la parte inferior sobresale.

Además, dado que el agua fluye desde arriba hacia abajo, es difícil eliminar el agua, así que creo que sería mejor dibujar menos círculos que en la parte superior para darle más contraste.

Primero, crea una capa normal, recórtala a la capa del traje de baño y rellénala con el G Pen.

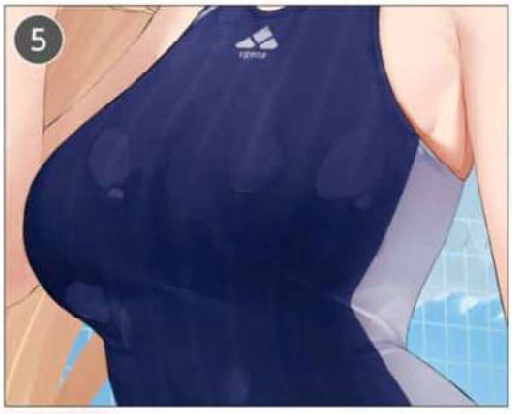
Utilice una goma de borrar para tallar una forma circular, teniendo en cuenta la forma circular del agua escurrida. Como expliqué anteriormente, no es un simple círculo, sino una forma que cae hacia abajo.

Difumina el círculo alrededor de la parte superior del pecho usando la herramienta Pincel transparente.

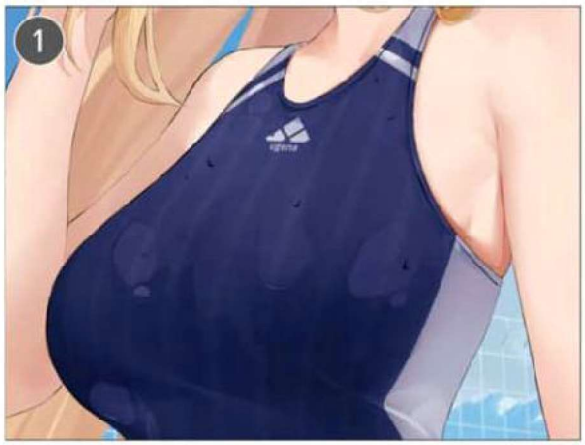
Cambie el modo de capa a Multiplicar y reduzca la opacidad a aproximadamente el 50%.

Punto de control

En lugar de hacer del agua un círculo perfecto, conviértalo en una forma distorsionada que dé una sensación de movimiento.



Agrega una capa de Adición (Emisión de luz) y resalta la parte inferior izquierda, frente a la fuente de luz, trazando los bordes para agregar contraste.



Esta vez, dado que la fuente de luz está en la parte superior derecha, agregaré una sombra de gotas de agua en la parte inferior izquierda usando una capa de multiplicación.

Suma (luminiscencia) Coloque las capas y coloque la luz reflejada más brillante de lo habitual justo al lado del Kagu.

Agregue un fuerte resaltado al lado opuesto de la luz reflejada para completar el look.

8 Dibuja gotas de agua en un traje de baño.

Cuando dibujo gotas de agua, trato de no dibujar gotas de agua en partes del agua que se están cayendo. Esto se debe a que se cree que las gotas de agua se forman por la combinación de agua que queda después de que el agua se ha separado.

Además, cuando el brillo es bajo (casi negro), como en un traje de baño, las gotas de agua se expresan principalmente mediante luces. En cambio, cuando el brillo es alto (casi blanco) como la piel, se expresa principalmente en sombras.

Punto de control

Al usar diferentes expresiones, puedes dibujar incluso pequeñas gotas que se destacan y tienen una sensación granulada.

Cree una capa adicional (luminiscencia) y agregue luz reflejada del color del fondo de la piscina en el lado izquierdo. Para el cofre de la derecha, agregue luz reflejada del color de la piel desde los brazos y muslos, baje la opacidad a aproximadamente el 20% y use la herramienta Borrador [Más suave] para ajustar.

• Agregar luz reflejada

Aquí, agregando luz reflejada a la parte inferior del cofre, que se ha vuelto negra debido a la capa de multiplicación, restauraremos la presencia del cofre y la línea del cofre. También agregué una luz reflectante falsa en el lado izquierdo del estómago para que la línea del estómago parezca más estrecha.

10 Agrega aspectos destacados del cofre

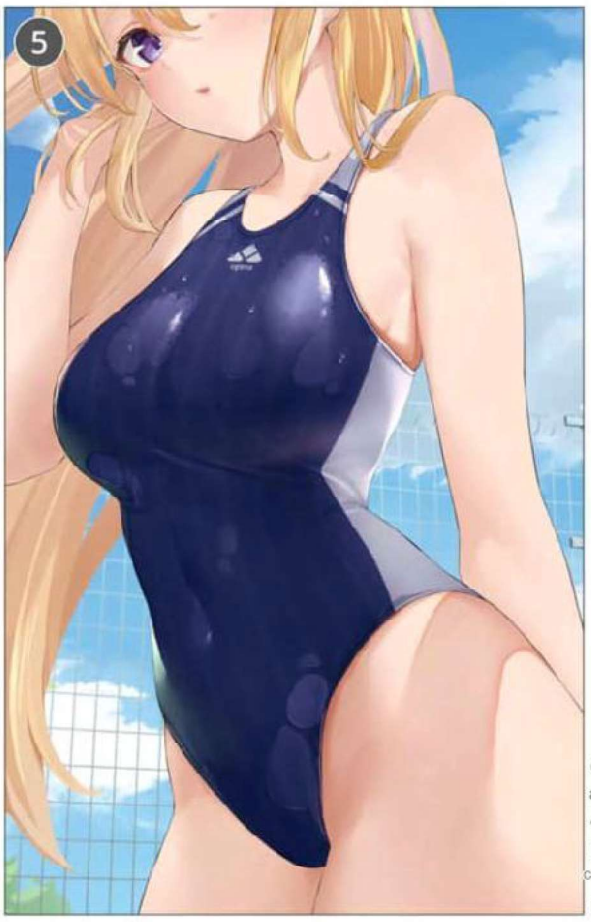
Si observas de cerca los aspectos más destacados de los materiales lisos como los que se usan en los trajes de baño de competición, notarás que tienen una sensación granulada. Expresaremos esto a través de este proceso.

Cree una nueva capa de adición (luminiscencia) y utilice "Break Spray", que se incluye de forma predeterminada en CLIP STUDIO PAINT, para expresar un efecto granulado.

Si hago esto solo, quedará borroso, así que uso el "Tone Scrape" del aerógrafo para eliminar los bordes y luego uso el "Break Spray" para suavizarlo y darle más definición.

Baja la opacidad y utiliza un borrador suave. La fuente de luz está en la parte superior derecha, por lo que tallaremos principalmente el lado inferior izquierdo.

Utilice el mismo método para agregar reflejos adicionales a las áreas más afectadas por la luz.



Punto de control

Cuando mires la imagen completa en la vista secundaria, se verá bien si ajustas el tamaño y la densidad para que puedas ver o no el granulado.

Cuando se trata de desenfoque en aerosol, a menudo no es posible expresarlo bien con la configuración predeterminada, por lo que cambio el tamaño y la densidad de las partículas para cada lienzo.

Agregar aspectos destacados generales

Este es el último paso para crear la apariencia húmeda del traje de baño de competición, además de los toques finales. En este proceso, dibujo los reflejos creados por la fuente de luz, teniendo en cuenta el efecto tridimensional y ajustando la ilustración general.

En el proceso hasta ahora, no parece que el área de la cintura esté avanzando, así que agregué un resaltado un poco más grande aquí para que parezca que viene hacia ti.

Además, aunque no se nota mucho durante este proceso, agregué un color rojizo en la zona superior del pecho usando una capa de aditivo (luminiscencia) para terminar después. (②)

El color aquí se dibuja en rojo o azul. Los colores cálidos se utilizan cuando el sujeto está lejos del agua y está expuesto a la luz solar intensa, como en una piscina, y los colores fríos en el rango azul-púrpura se usan cuando el sujeto está cerca de la superficie del agua.

12 Dibuja la expresión húmeda de la piel.

Agregar una expresión húmeda no solo al traje de baño, sino también a la piel, aumenta el realismo.

En este proceso simplemente sombreamos toda la zona, haciéndola un poco más fina de lo habitual. Tenga cuidado de no dibujar demasiadas sombras grandes, sombras pequeñas u sombras oscuras, ya que los colores pueden volverse apagados o apagados al intentar transmitir la humedad de la piel.

También era consciente de aumentar la saturación cuando estaba cerca de la fuente de luz y disminuir la saturación cuando me alejaba de la fuente de luz. Al hacer esto, puede agregar la persuasión de la fuente de luz no solo a las luces sino también a las sombras.

Si bien era consciente de la forma circular explicada en el proceso de "Dibujar la humedad de un traje de baño", también dibujé la humedad en las sombras de la piel, teniendo en cuenta que el agua no se adheriría tanto a ella como lo haría. Lo haría en un traje de baño competitivo.

Así como la tasa de retención de agua de una toalla y la del metal es diferente, la tasa de retención de agua de un traje de baño competitivo y la de tu piel también son diferentes. Para el traje de baño competitivo, extraiga mucha agua y menos piel.

Además, para expresar la humedad de las partes que son impactadas por la luz en un proceso posterior, las coloqué principalmente en áreas con sombras o áreas difíciles de incidir con la luz.

También se explicaron las gotas de agua en el proceso de "Dibujar gotas de agua en un traje de baño"

Dibuja en el orden de sombras → luz reflejada → luces. Me voy a ir. Además, dado que el brillo de la piel es bajo (cerca del blanco), en lugar de centrarme en las luces, soy consciente de oscurecer un poco las sombras para que cuando mire todo, pueda ver un poco de grano. ¿Qué?

Una cosa a tener en cuenta al organizar es que después de dibujar una gota de agua en el lado izquierdo, agregue una gota de agua a la derecha un poco debajo de la gota de agua que dibujó anteriormente. Creo que esto permitirá un acuerdo bien equilibrado. Luego afino la posición.

Da una textura suave a los reflejos de la piel para expresar la diferencia de textura con respecto al traje de baño.

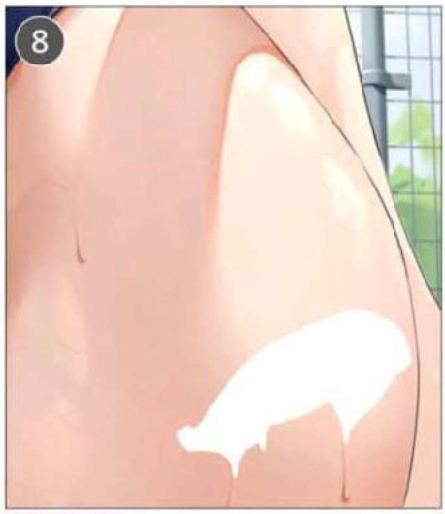
Agrega reflejos al antebrazo y al hombro del brazo derecho para darle un efecto tridimensional. Sea atrevido y agregue reflejos en los antebrazos. Cuando está mojado, creo que es más fácil transmitir la sensación de humedad haciendo las mechas más fuertes y añadiendo más de lo habitual.

Primero, cree una nueva capa de adición (luminiscencia), bórrela un poco con el pincel borrador, use la herramienta de mezcla de colores [punta del dedo] para darle forma horizontal con el borrador, hágala ligeramente opaca y dibuje verticalmente con el lápiz G. venir. Estírelo o estírelo un poco verticalmente. Reducir el grado.

En este proceso el agua que se ha drenado hasta ahora se ha expresado mediante una capa de multiplicación, pero ahora la expresaré mediante una capa de suma (luminiscencia).

El agua refleja la luz mejor que las sombras. Sin embargo, creo que muchos ilustradores evitan expresar todo esto porque temen que la ilustración sea difícil de ver o que el impacto sea demasiado fuerte.

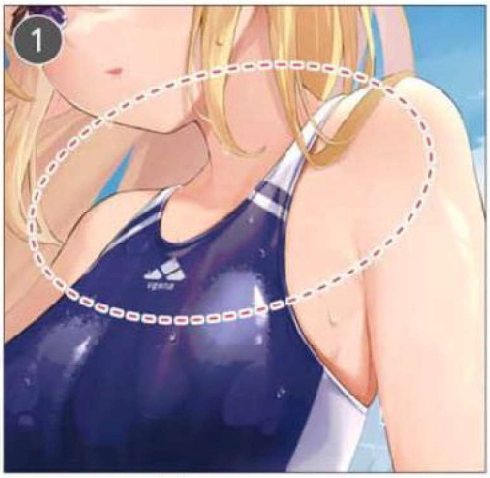
Sin embargo, si se usa correctamente, creo que dará lugar a una expresión más diversa de humedad y creará una ilustración que no te cansarás de mirar. Por las razones mencionadas anteriormente, trato de limitar el uso de esta expresión a un lugar, o como máximo a dos lugares.



Dibuja una forma aproximada en la capa de adición (luminiscencia) usando el lápiz G. Dibújala hacia abajo en la dirección de la gravedad con la punta del dedo de la herramienta de mezcla de colores. Lugar. Ir. En este momento, soy consciente del patrón de ondas en la hoja de una espada japonesa. Usa la herramienta de borrador para darle forma y que coincida con la gota de agua.

13 Finalizar/proceso

Agregaremos colores y texturas acentuados a los trajes de baño competitivos, que tienden a ser monocromáticos.



La textura que aparece en la parte superior del pecho es un resaltado fino que se creó mediante el proceso "Agregar reflejos generales". Personalmente, esta es mi expresión favorita.

Para finalizar, primero seleccione la carpeta de capas del traje de baño y seleccione [Editar] → [Corrección tonal] → [Gradación]. Establezca el número de gradaciones en 2 o 3. Decida basándose en el color y la nitidez al observar la imagen general. Esta vez seleccionamos la gradación número 3. Luego, cambia el efecto de capa a [Capa suave], baja la opacidad a alrededor del 10% y listo. Creo que este paso mejorará enormemente el atractivo del traje de baño. Además, como el tono de piel era demasiado pálido, dupliqué la capa de piel y la puse en capas.

Deje que la luz del sol brille desde la parte superior derecha del fondo para que pueda ver la fuente de luz de un vistazo. En este momento, tenga cuidado de no resaltar demasiado las luces.

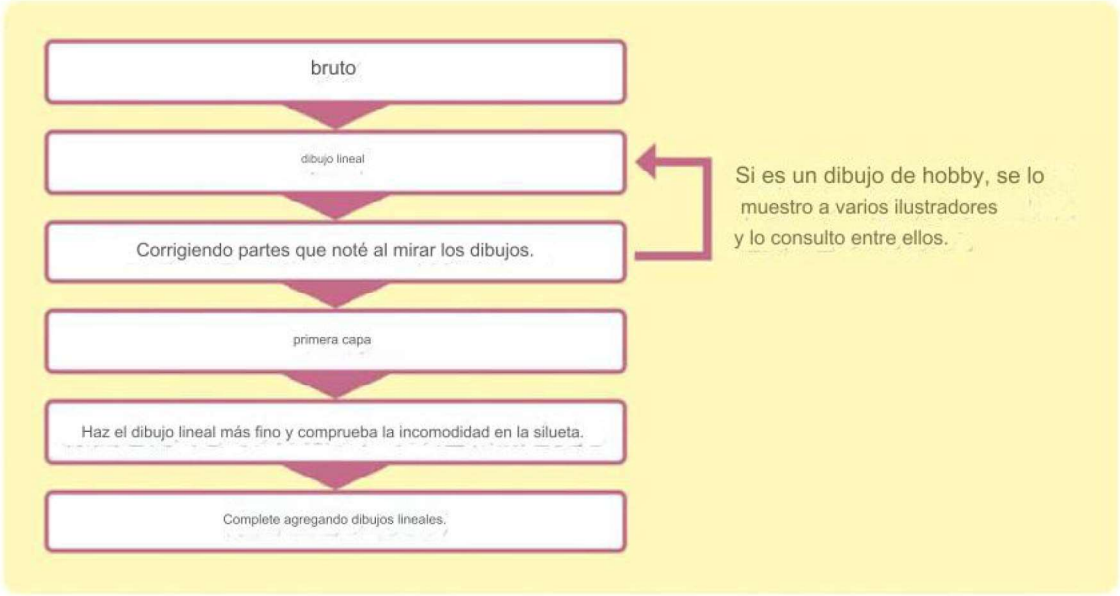
Al mismo tiempo, para crear una diferencia de brillo entre los lados izquierdo y derecho, aplique un color similar a la imagen de referencia en todo el lado izquierdo. Hasta ahora sólo estaban apretados los personajes, pero con este acabado soy consciente de apretar toda la ilustración.

Todo el personaje tiene un color un poco cálido y no combina bien con el fondo, así que agregué un color frío al lado izquierdo del personaje usando [Multiplicar]. Termine agregando reflejos cruzados en el hombro y muslo derechos.

prima

Hasta que se complete el dibujo lineal.

En la página de creación, le expliqué que todo, desde el boceto hasta la pintura base, salió bien, pero en realidad tuve que volver a dibujar las líneas muchas veces hasta que pude dibujar una cara que me gustaba. Aquí te mostraré el proceso que llevó a que fuera rechazado.



Este es mi proceso de trabajo. Dibujo bocetos y dibujos lineales muchas veces y hago ajustes finos una y otra vez.

borrador

Lo estaba dibujando más como si me estuviera acostumbrando al pincel que como si lo rechazaran.

Pensé: "¿No hay otra posibilidad?" Pensé: "No creo que encaje con el personaje". Agregué una expresión facial, orejas, cejas y ojos en un ligero ángulo. Lo moví y jugué con él hasta el punto en que pensé: "¿No es demasiado?"

Terminé rechazándolo porque pensé que una mirada aguda era mejor que una mirada inocente, pero también fue una buena práctica para mí.

Hago esto después de completar el borrador porque conduce a descubrimientos inesperados.

Estoy tratando de descubrir con qué precisión dibujar los bocetos basados en los bocetos.

■Básicamente jugué con ello y busqué posibilidades (me preguntaba si esta capa era imposible para mí).

Para ②, bajé un poco las orejas y hice la cara más suave (personalmente la dibujo en el ángulo que más me conviene).

3 escucha la posición media entre 1 y 2. Colóquelo en un ángulo mayor que ②. (Dibuja la parte media) Descubre cuál es mejor Masú).

■Coloca tus ojos un poco más cerca del hon. Estaba un poco fuera del alcance del oído. Después de probar varios patrones, elegí el que me parecía mejor y esta vez pasé a la copia fiel.

Dibujo lineal rechazado

Hice una copia limpia de la cara eliminada de la capa 4.

Antes estaba dibujando sólo la cara, así que no noté que el cuello se estaba alargando, así que lo dupliqué y corregí su posición.

Aunque parezca extraño en el dibujo, quizás sea mejor tener un cuello más largo, así que haré una copia y la guardaré.

De todos modos duplico la capa y la guardo para no eliminar varias posibilidades y por motivos de seguro.

Una vez completado el dibujo lineal, puedes compararlo con el dibujo lineal rechazado para ver si ha mejorado o deteriorado, así que aunque las capas son voluminosas, creo que esto es importante.

Botella en la cara 1

Tuve que desecharlo porque me aplastaron la nuca.

Botella en la cara 2

■ Se han omitido los dibujos lineales de los ojos y el cabello para crear una silueta.

El pelo de las patillas de la parte trasera se añadió después de aplicar la base. Eso es 2.

(Dependiendo de la pieza, primero tomo la silueta y luego dibujo los dibujos lineales).

El cabello del hombro derecho parecía que se iba a caer, así que lo giré un poco hacia adentro. Se lo envié a.

Además, borré la línea de la mandíbula (esta también es una corrección sutil, pero guardé la capa anterior para compararla con la corrección posterior).

En esta etapa pensé que el arte lineal estaba completo, así que pasé al proceso de pintura base.

Botella en la cara 3

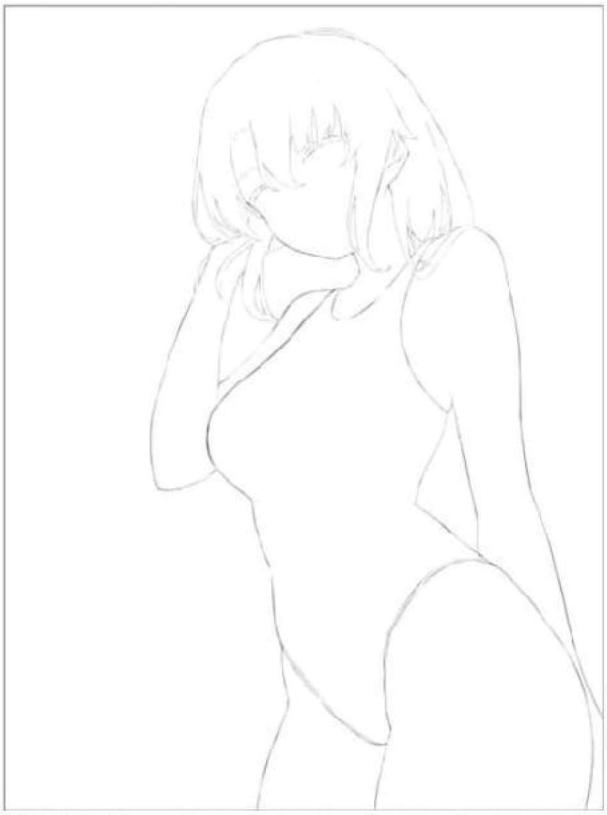
Moví mi boca hacia el lado derecho, aunque fuera un poco.

También había hecho un dibujo de doble línea, pero lo borré cuando terminé de colorearlo.

Esto también se considera una póliza de seguro.

Cuando lo miré después de terminar la capa interna, noté que la silueta de la parte posterior de la cabeza se veía extraña, así que la borré quitando la silueta durante la etapa de la capa interna.

Dibujo lineal completado



Ahora que había decidido la silueta del cabello de la espalda, agregué algunos dibujos lineales para crear el plan de dibujo lineal final. Eliminé el dibujo de la línea de los ojos porque pensé que sería mejor sin él (el color de los ojos es más claro).

(A veces dejo dibujos lineales).

Al señor Ujitable

entrevista especial

• ¿Qué fetiche tienes?

Mi fetiche son las gotas de agua como los muslos y el sudor.

•¿Cuáles son los puntos a los que prestas atención al dibujar las partes de la parte "fetiche" que quieres resaltar?

Los músculos de los muslos a menudo no están tensos, por lo que a menudo terminan pareciendo cilíndricos. Por eso, hago todo lo posible para expresar la suavidad de las nalgas y la parte interna de los muslos en la silueta.

Además, puede acercar los muslos al frente inclinando al sujeto hacia arriba, en lugar de mirar hacia abajo. Así que estoy pensando en hacer que se destaque de la composición.

Como mencioné anteriormente al hacer las gotas de agua, estaba consciente de la nitidez. Cuando lo miras en su conjunto, puedes ver claramente que hay gotas de agua, pero tengo cuidado de no estorbar. Lo miro muchas veces y uso el navegador para comprobarlo todo y hacer ajustes mientras dibujo.

•¡Por favor cuéntame una pequeña técnica al pintar!

En primer lugar, utilizo un lápiz afilado como el lápiz G para crear una sombra grande y avanzar. Al hacer esto, puedo captar la solidez que no era realmente visible durante las etapas de dibujo lineal y pintura base, y creo que es muy conveniente para comenzar el proceso de coloración más adelante.

• ¿Tiene algún material?

Los materiales que uso son cosas que me rodean y fotografías mías.

En el caso del agua, la observamos y tocamos para ver cómo fluye el agua cuando la sacamos de la bañera o cuando la metemos en la ducha, y qué diferencias aparecen según las toallas y las paredes.

También busco el cuerpo humano en Pinterest. Si no tengo uno, tomo fotografías yo mismo y observo y dibujo la fuerza física y los movimientos que realmente se pueden lograr.

En el caso de los materiales de ropa, compré un maniquí a principios de este año, así que lo visto, observo las arrugas y tomo fotografías como referencia.

• ¿Por qué crees que tiene un fetiche?

El que siento más fetiche es el "Ganbare Tomo-chan" de Yomu-sensei. No hace falta decir que los personajes son encantadores y tienen grandes habilidades para dibujar, pero realmente siento que tienen un fetiche por las medias. Me encanta la textura de las medias, lo transparentes que son los dedos de los pies, los pliegues de las medias que están a punto de quitarse y la carne que tienen que me da una sensación muy fetiche.

• ¡Mensaje a tus lectores y fans!

Encantado de conocerte, soy Uejitabur.

El método de práctica que estoy utilizando actualmente para convertirme en pintor profesional es completar una pintura con todas mis fuerzas y luego pedir a otros que me den su opinión. Creo que es más efectivo si dedicas al menos 10 horas a una pintura terminada. Además, les pedí tanto a amigos que nunca habían hecho dibujos como a amigos que son pintores que los mostraran.

La razón por la que les pregunto a ambas personas es que las personas que nunca han hecho un dibujo pueden, en cierto sentido, darte una verdadera impresión general. Para usar una analogía con la cocina, sería como decirte lo que piensas en el momento en que lo pones en tu lengua, como "¡Está delicioso!", "¡Es malo!" y "¡Es picante!". A veces se dicen barbaridades, pero hay más gente en este mundo que nunca ha pintado que pintores, así que esa es la opinión general.

Lo siguiente es pintar. El ilustrador observará el panorama general, pero también podrá detectar y señalar técnicas detalladas. Si comparas esto con la cocina, resaltará pequeños detalles como "el acento del sabor que viene después es débil" o "quiero agregar amargor para que el dulzor se destaque más". Creo que es posible corregir específicamente áreas que están afectando negativamente a la calidad general, aunque los aficionados no puedan verbalizarlas.

Puede ser difícil aceptar opiniones duras y diferentes a las tuyas, pero lo he seguido haciendo desde que me propuse convertirme en profesional porque puedo adquirir nuevas sensibilidades y perspectivas que no tengo. (Sobre todo, es muy divertido cuando superas algo y mejoras en ello).

Creo que ajustando estas pequeñas técnicas y ajustando la brecha entre el mundo y mis propias sensibilidades, podré dibujar ilustraciones de aspecto profesional con un alto grado de perfección y sin diferencias de calidad.

Todavía no he alcanzado el nivel de habilidades de ilustración profesional, así que espero trabajar duro con las personas que están leyendo este libro.

Información del ilustrador

Blog

Carrera: Diseño de personajes Vtuber (varios)

3D Live Package Illustration Co., Ltd. Otros

Stand-up de juegos sociales, diseño de personajes, etc.

Twitter: https://twitter.com/Vegetablenabe

pixiv: https://www.pixiv.net/users/40223506

BUKO
RU
mi

Capítulo 9

tema

medias

Ilustrador 8

Ichibi 8

ilustrador

Tema

8 Ichibi 8 × “Medias”

Título de la ilustración	Tiempo total de trabajo de ilustración	Software de pintura que suelo utilizar
"Jazmín"	Aproximadamente 10 horas	PINTURA DE ESTUDIO CLIP

■ Dibujar un boceto

Se dice que la realización se centra en los fetiches y la composición enfatiza las medias y los senos. Hizo. Dibuja un boceto. Dibujaré los detalles más tarde, así que dibujaré un esquema aquí, manteniendo un ojo en el equilibrio general.

Organizar las líneas. Más adelante rellenaremos desde arriba, así que toma la forma adecuada.

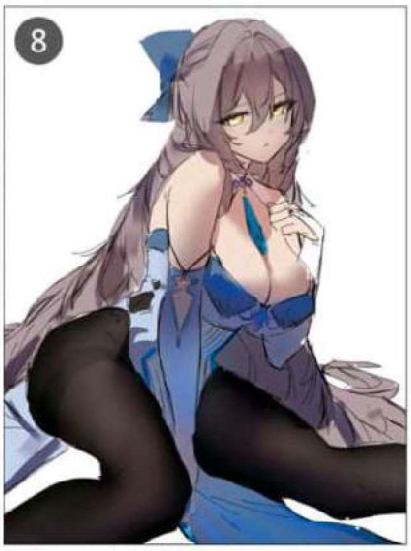
Aplicar una capa base. Seleccione un área blanca que no sea el carácter, invierta la selección y luego rellene toda el área. Es conveniente ponerse una mascarilla para que no sobresalga al aplicarla desde arriba.

Dibuja la guardia de carrera (línea del muslo). Normalmente se sitúa en la base de la pierna, pero se puede mover la posición por motivos estéticos.

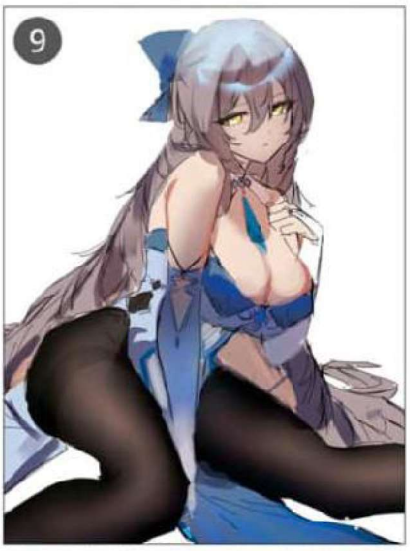
En la etapa de aplicación de la capa base, dibujemos la textura de las medias. Recorta la nueva capa a la capa base y usa un aerógrafo grande para aplicar el color más negro a los bordes de las medias. En áreas donde la compresión es fuerte, reduzca el tamaño del pincel y dibuje con más fuerza.

Para mostrar la transparencia de la piel, aplique una fina capa de color piel (más oscuro) en el medio de las medias. Esto es apropiado ya que dibujarás desde arriba más adelante.

Ahora que la separación de colores está completa, dibuja un boceto en color. Primero, crea una nueva capa de multiplicación en el área que será sombreada y coloca aproximadamente el color.



El color ya es oscuro, así que ajuste las áreas que se sientan oscuras al color deseado.

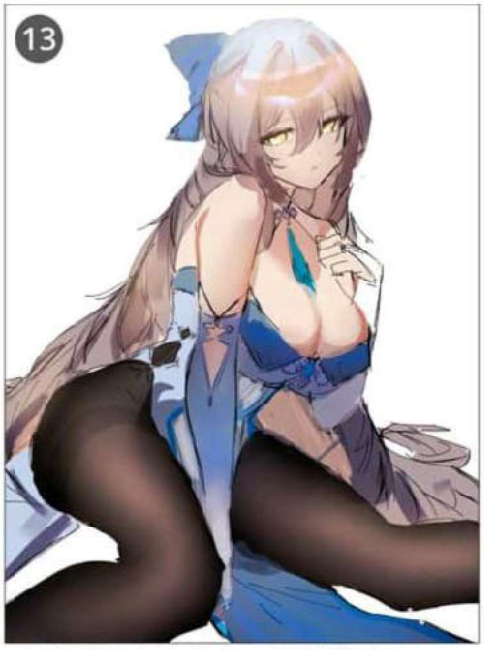


Si uso el modo Multiplicar todo el tiempo, los colores solo serán oscuros, así que uso capas regulares para dibujar sombras y luces. Esto también es adecuado porque es áspero.

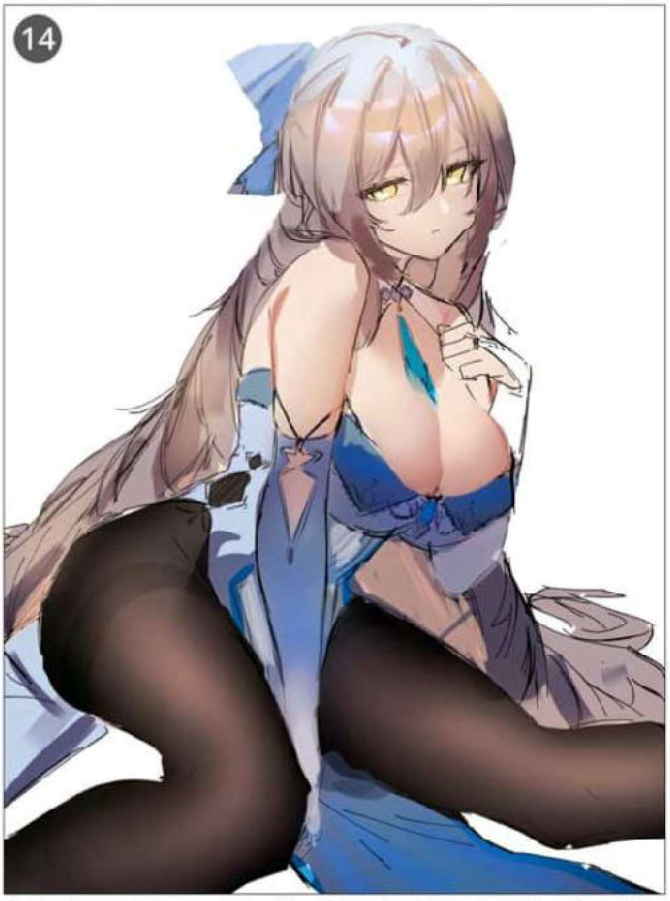
Como la fuente de luz está arriba, la pantalla dirige la luz hacia arriba.

Agregaré un poco sobre el color que se apaga.

La cara estaba oscura, así que creé una capa superpuesta para iluminarla.



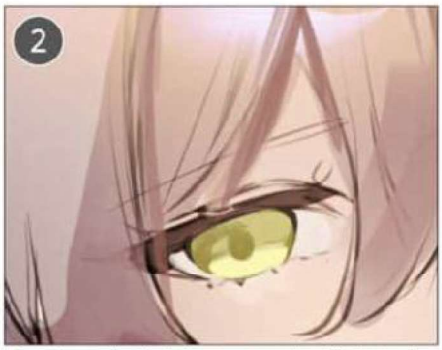
Ajusta las áreas que quieras hacer un poco más brillantes.



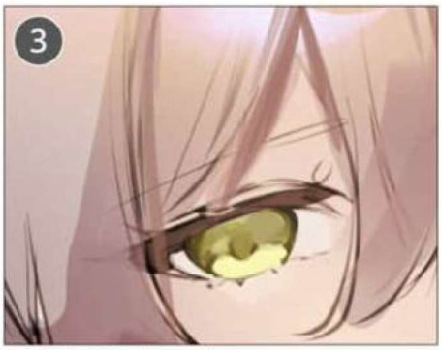
Agregue algunas notas adicionales y el boceto en color estará terminado. Después de esto, pintarás encima, por lo que no hay problema siempre que puedas sentir el color hasta este punto.

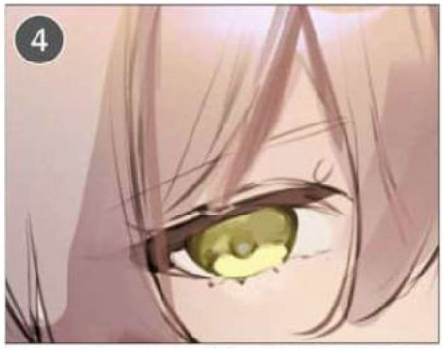
2. Pintar los ojos

A partir de aquí empezaremos a hacer una copia limpia, pero primero empezaremos coloreando los ojos. Rellena el área de los ojos. El color es claro porque está dibujado desde arriba.

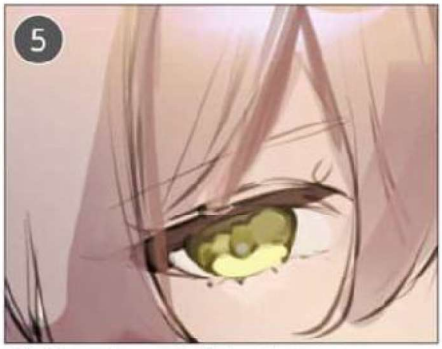


Pinta la sombra del primer escenario. Dibuja las áreas opacas del pincel que quieras oscurecer. Reduzca el brillo (alrededor del 70%) para crear áreas claras y oscuras.

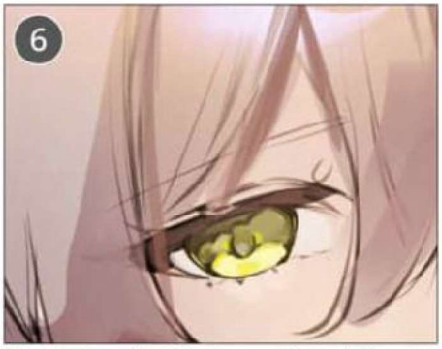




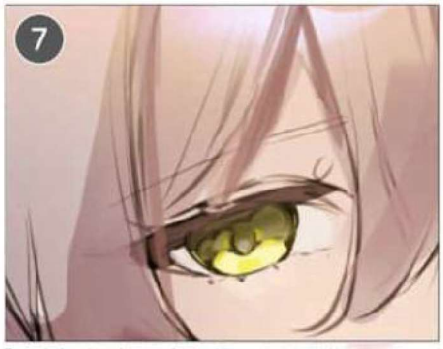
Agrega gris al centro de la pupila. Depende de tus preferencias, así que no hay problema si no lo agregas.



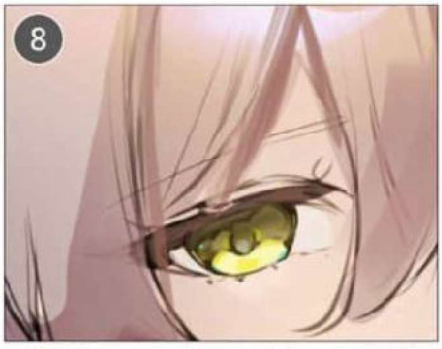
Dibuja las sombras que caen de las pestañas.



Complete los detalles. El color general era sobrio, así que agregué colores brillantes a los puntos clave. Con solo agregar un poco de color oscuro, parece un dibujo detallado.

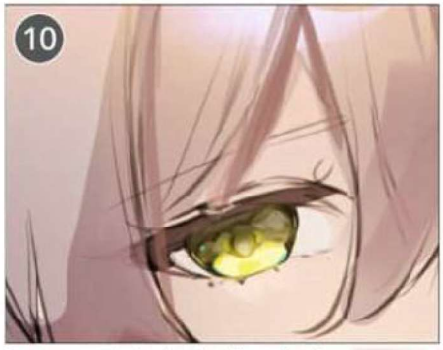


Para darle a los ojos un efecto tridimensional, creé una capa de multiplicación en la mitad superior y agregué sombras.

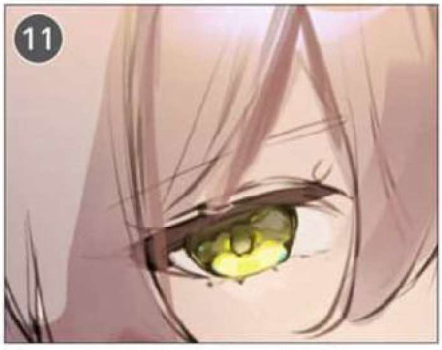


Al observar el equilibrio entre los ojos y la cara, los ojos todavía no destacan mucho, así que agregaré un color complementario aquí. Puedes usar cualquier color que quieras, incluso si no es un color complementario.

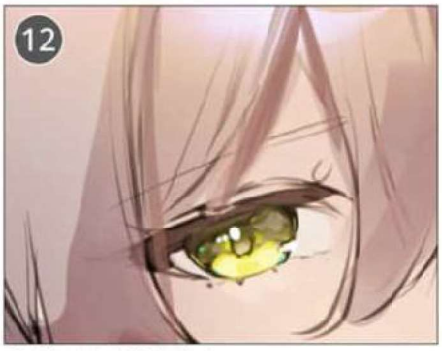
Dibuja el reflejo de la luz. Lo dibujé en blanco y bajé la opacidad de la capa.



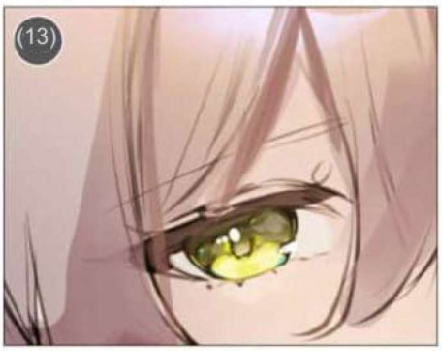
Para crear un efecto aún más tridimensional, cree una capa de pantalla en la mitad inferior y agregue colores brillantes.



Está un poco borroso, así que lo agregaré desde arriba.

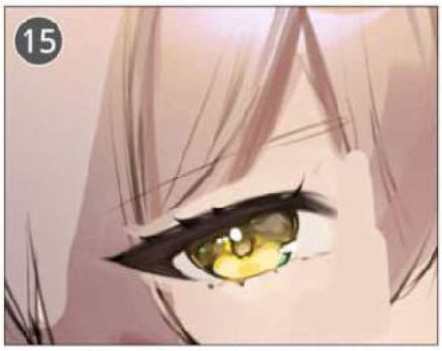


Añade aspectos destacados.



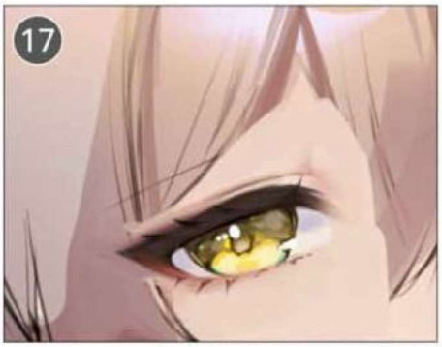
El color verde era demasiado fuerte, así que utilicé una capa de corrección de tono para cambiarlo a rojo.

Dibuja las pestañas. Primero, toma la forma con negro. Si uso un pincel oscuro, se verá demasiado nítido, así que dibujo con una opacidad de aproximadamente el 30%. Dibuja cada pestaña con un pincel oscuro para darle definición.

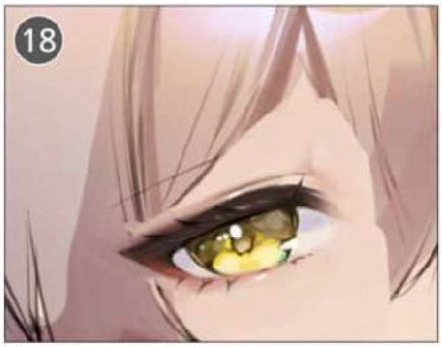


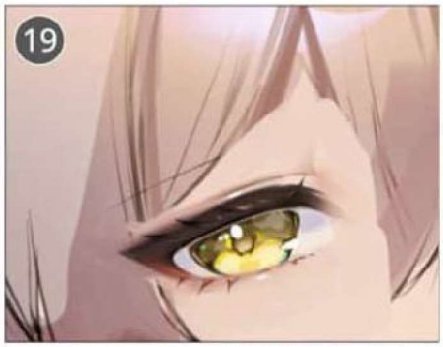
Dejarlo negro daría demasiada impresión, así que toma un poco de color del cabello para diluir la impresión.

Tal como están las cosas, los ojos flotarán, así que mezcla los ojos y la piel. Establece la opacidad del pincel en aproximadamente el 30% y dibuja con el cuentagotas, repitiendo este proceso para crear una gradación.



Dibuja pestañas inferiores, líneas dobles, etc. Añade brillo al cabello con un cepillo grueso. Si dibujas con un pincel afilado, se verá nítido y bonito.

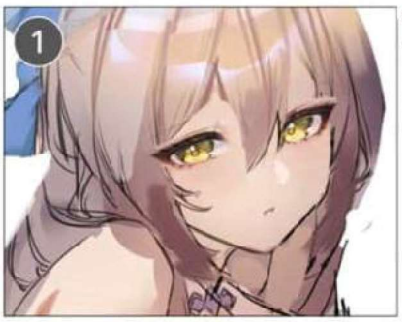




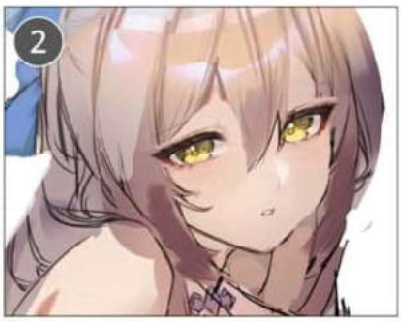
Las pestañas y las pupilas parecen estar fusionadas, así que dibuja un borde fino.

Añade enrojecimiento a los bordes de las pestañas. Este es el fin de los ojos.

3 Pinta la cara



Agrega enrojecimiento a las mejillas con una capa multiplicadora. Si quieres un rojo natural, creo que lo mejor es un rojo fuerte con un tono amarillento.



Dibuja la nariz y la boca. Dibujé con un pincel con una opacidad de aproximadamente el 70% y luego usé un pincel con una opacidad de aproximadamente el 30%, recogiendo el color con un gotero y difuminándolo.

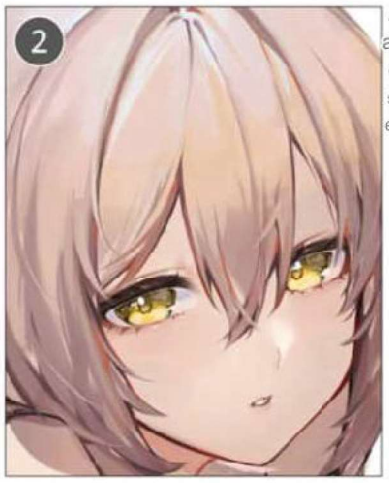
Dibuja los labios. Dibuja con una gradación usando un pincel con una opacidad de aproximadamente el 20%.

Añade brillo a tus labios. Se trata de un peluche con una opacidad de aproximadamente el 80%.

Dibuja el contorno de la cara. Es básicamente un color marrón rojizo oscuro con algo de naranja aquí y allá. Primero, dibuje con un pincel con una opacidad de aproximadamente el 50%, luego apriételo con un pincel con una opacidad de aproximadamente el 80%.

4. Pinta el flequillo

Recoge los colores del color rugoso y aplica capas gruesas. Comience dibujando con un pincel claro, luego dibuje los bordes con un pincel más oscuro. Es fácil agregar un poco de color brillante donde el cabello se cruza para que parezca que lo han dibujado.

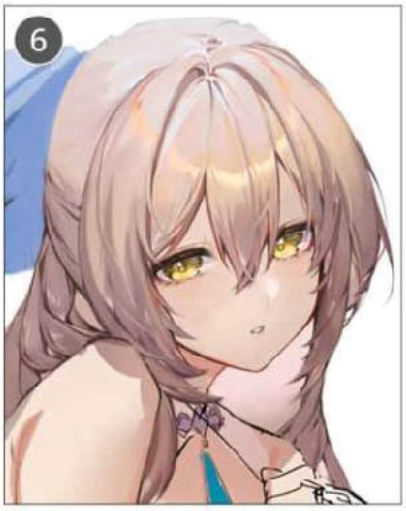


Agrego colores brillantes aquí y allá. Los lugares donde agrego colores son sensuales, pero valoro ese sentimiento.

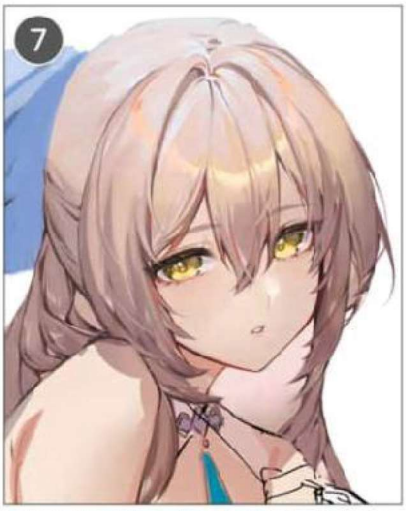
Para crear profundidad, aclara el color del cabello en la parte posterior.

"Agregue reflejos al cabello". Primero, use un pincel fino para dibujar el cabello de manera aproximada, luego use un pincel más oscuro para suavizar los bordes.

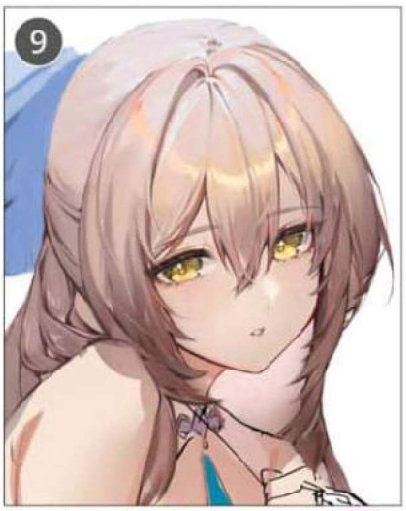
"Voy a cambiar el color de las luces. Siento que oscurecer los bordes le dará a la cabeza una apariencia tridimensional".



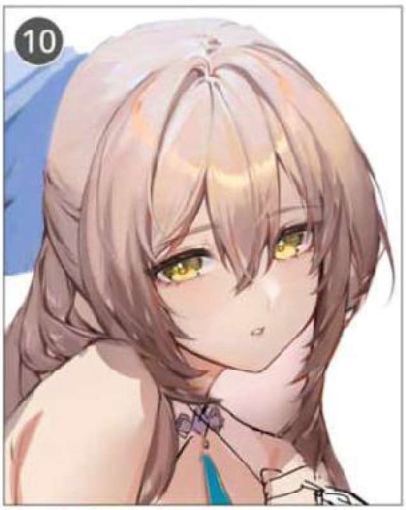
El color del cabello es claro y las mechas se mezclan, y las cejas y los ojos están dibujados. Dibuja los bordes de la uniceja en la capa. Dibuja los bordes.



Se reduce la transparencia.



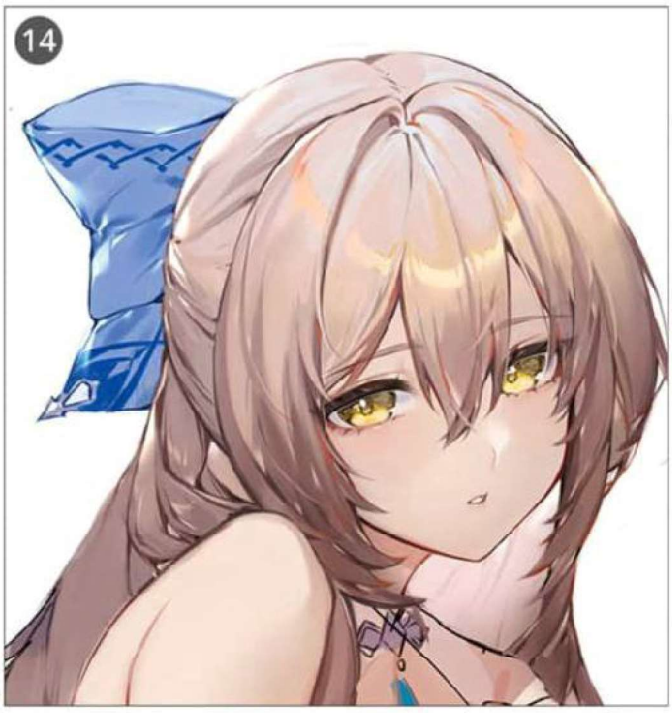
Para darle al cabello un efecto tridimensional, agrega detalles en la mitad inferior multiplicándolo.
Añade una gradación.



Agregue información dibujando el contorno de la parte superior de la cabeza y las líneas del cabello en el cabello adelgazado de la espalda.

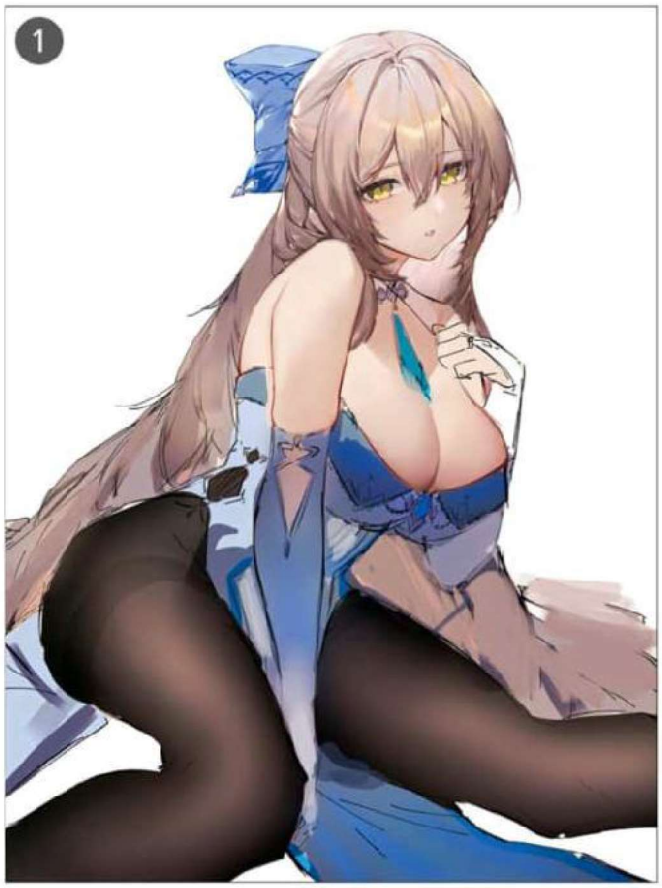
Dibuja una cinta. Como antes, dibuja con un pincel fino y luego con un pincel más oscuro.

Dibuja un patrón.

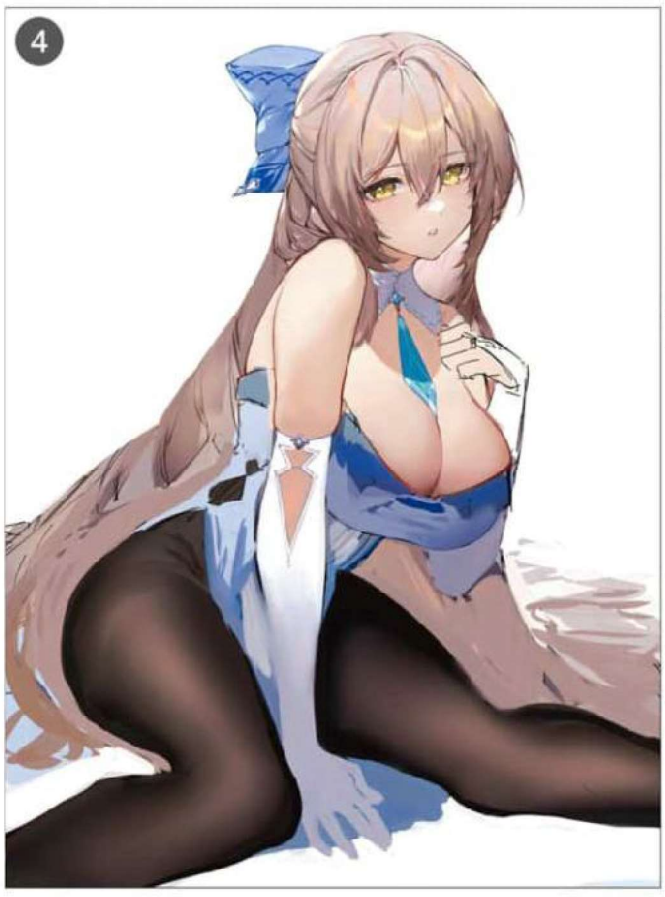


Cree una nueva capa de adición (luminiscencia) y agregue luces. Normalmente dibujo un triángulo y difumino un lado.

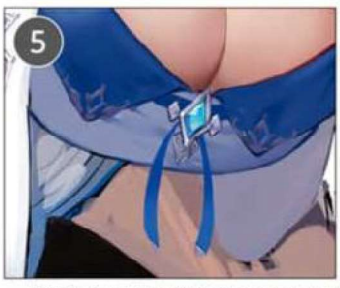
5 Pintar el cuerpo y la ropa.

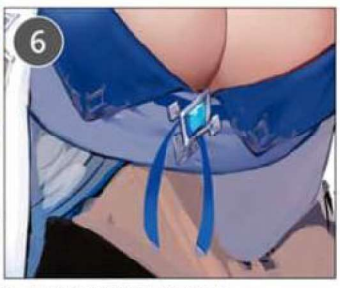


La piel se dibuja con un pincel de muy baja opacidad. Repita el proceso de dibujar → recoger color con el cuentagotas → dibujar → recoger color con el cuentagotas. Dibuja los bordes con un pincel oscuro.

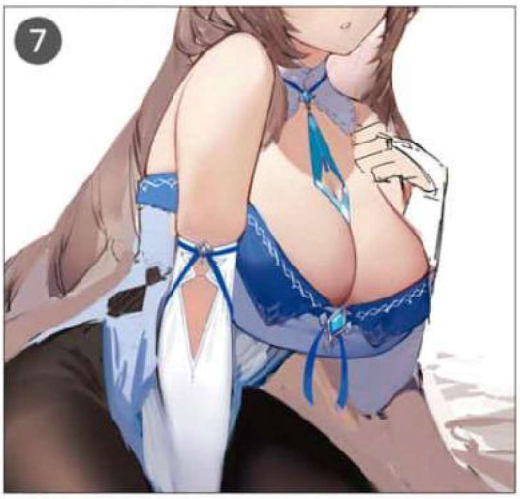


Ajusta la forma de tu cuerpo. Como antes, dibuja en el orden de pincel fino → pincel oscuro.
Seleccione un seno con selección de lazo y aplique una gradación con un pincel fino.

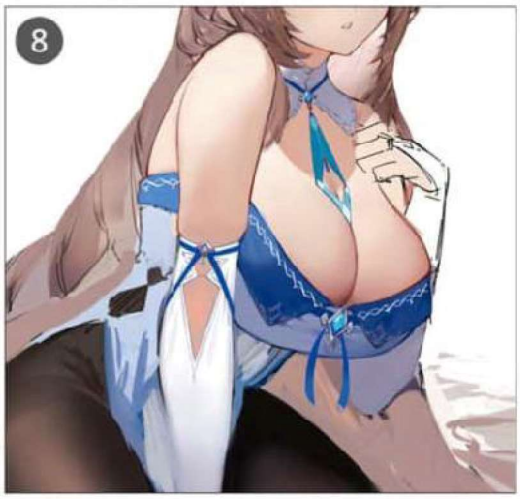




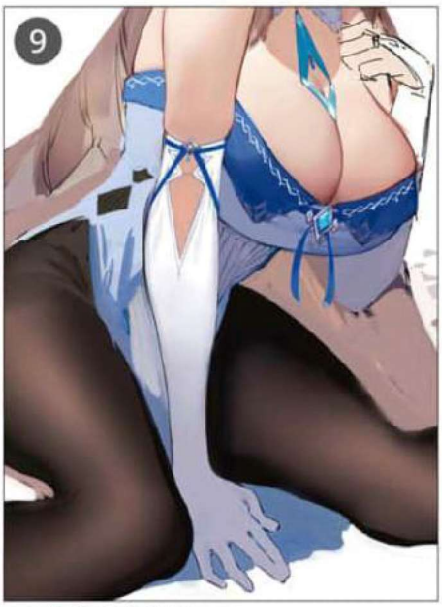
Dibujo los elementos pequeños con un pincel oscuro y luego uso un pincel fino para agregar textura.



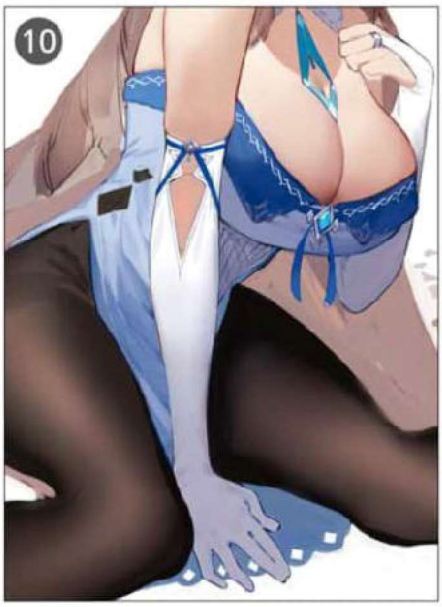
Dibuja objetos pequeños y patrones.

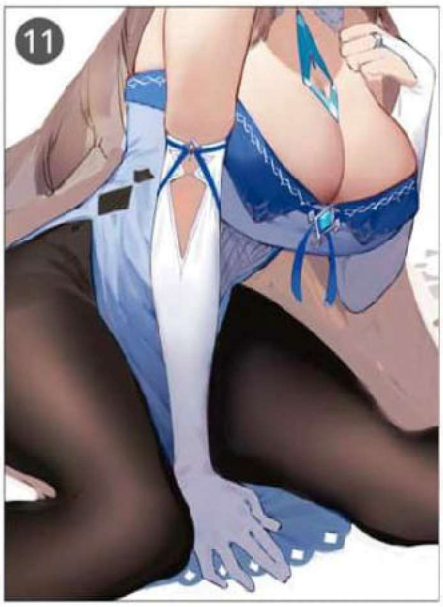


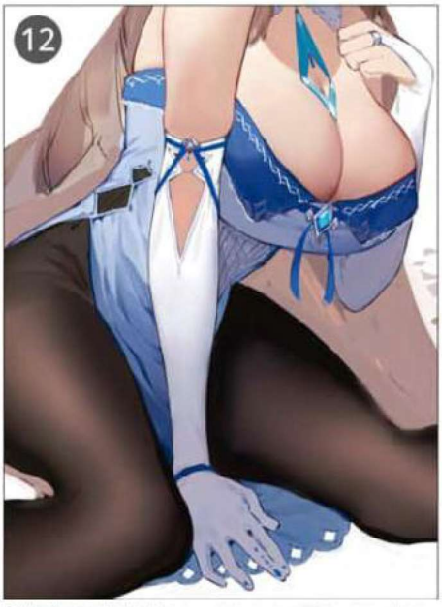
Agrega una fina gradación a la piel para crear textura.



Yo dibujaré la ropa.



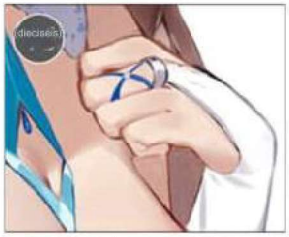




Dibuja los detalles. Entinta en un color oscuro o agrega puntos en blanco. Recomiendo esto porque hace que parezca que lo pintaste todo de una vez con solo unas pocas pinceladas.

Agrega las luces con un pincel claro y luego suaviza los bordes con un pincel más oscuro.

Está entintado. Aumenta la sensación tridimensional.



Como es plano, aplica un poco de presión. La clave es hacerlo fino.

6 Pinta las medias

Al igual que con la piel, utilizo un pincel con una opacidad muy baja (alrededor del 10%) para recoger el color áspero y dibujarlo. Dado que la tela es delgada, se volverá más oscura a medida que la tela se comprima y se superponga hacia los bordes. La tela será más fina donde hay huesos (rodillas y tibia) que en los muslos, así que dibuja la piel transparente un poco más oscura.

Además, añade la transparencia de la piel. Agregue color de piel a las áreas donde la tela es delgada (protuberancias).

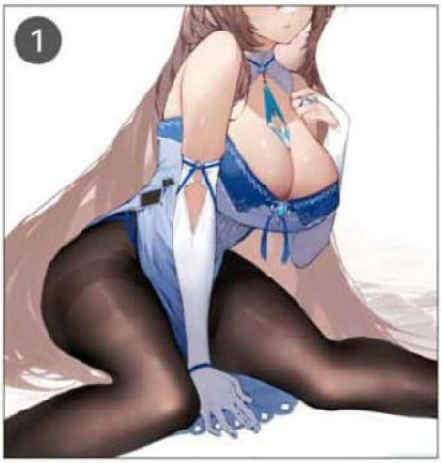
Dibuja los desniveles de la tela. Dado que las medias son elásticas, la tela puede volverse desigual además de la protuberancia. Usa el aerógrafo para dibujar líneas alrededor de las piernas. El sesgo se puede expresar como .

Dibuja la languardia. Dibuja en negro y baja la opacidad de la capa.

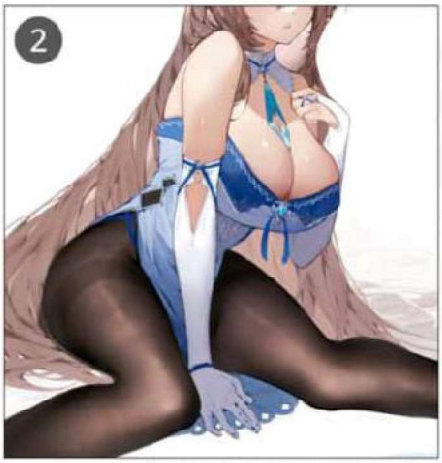
Como el fondo es blanco, dibuja un reflejo. Agrega un poco de blanco con el aerógrafo y baja la opacidad de la capa.

Dibuja los aspectos más destacados. Primero, dibuja con un pincel con una opacidad de aproximadamente el 20%, luego agrega más con un pincel con una opacidad de aproximadamente el 50%.

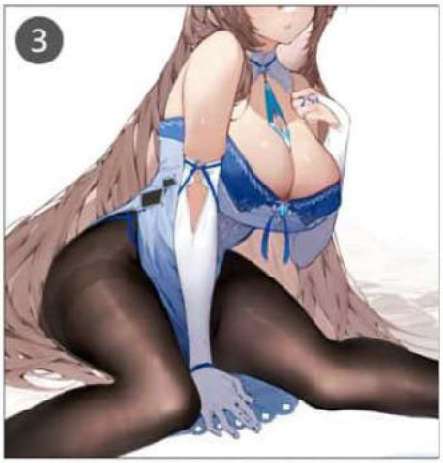
7 pintar el pelo de atrás



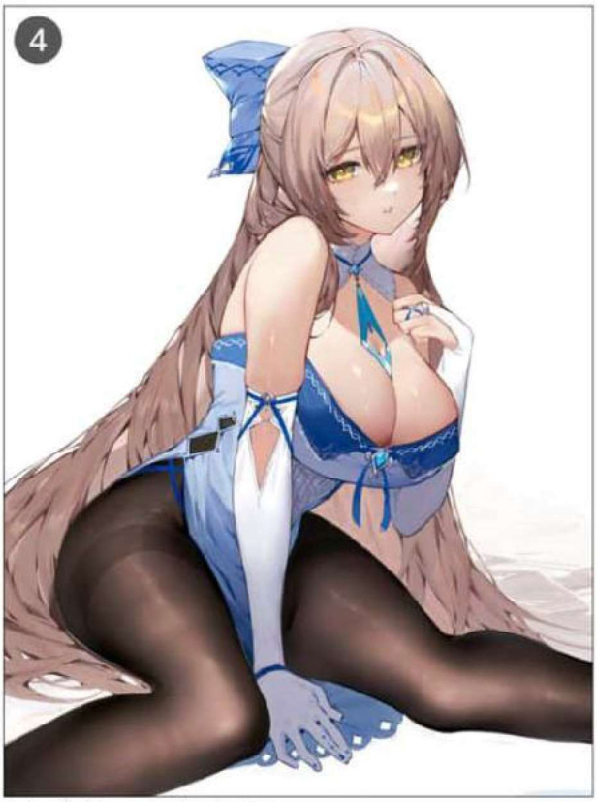
Primero, ajusta la forma usando un pincel con un 60% de opacidad.



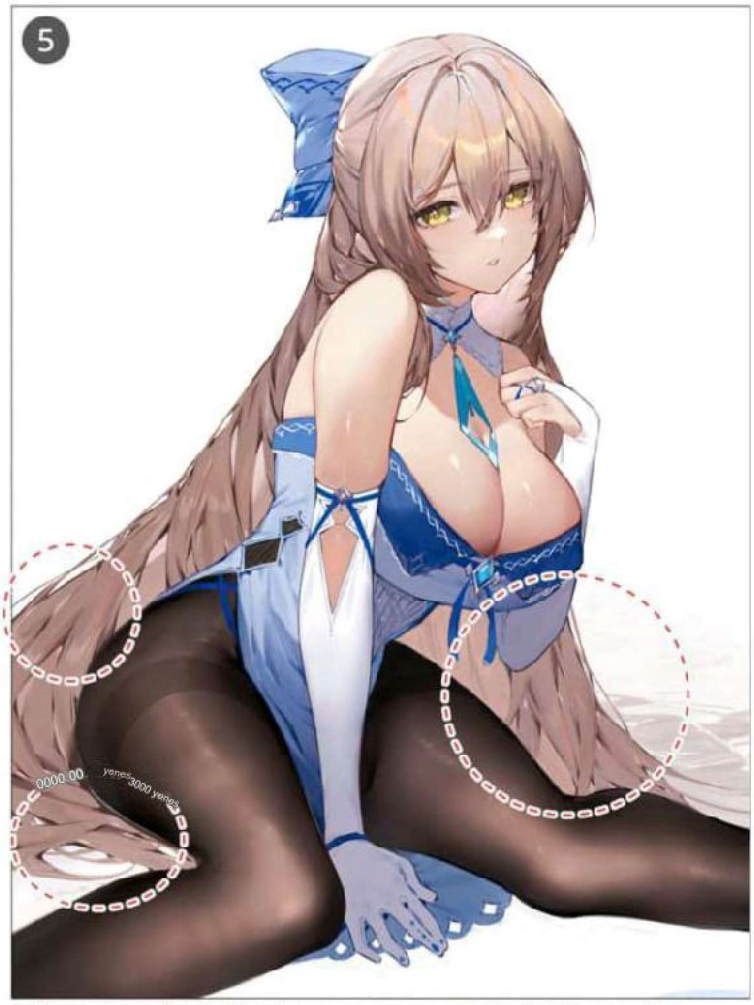
1Dibuja la sombra con un pincel oscuro. Recomendamos dibujar un triángulo y difuminarlo un poco para que parezca la intersección de cabellos. Se puede aplicar incluso con una brocha fina.



2 Kage (entintado). No he dibujado un dibujo lineal, por lo que se usará este en lugar de un dibujo lineal.

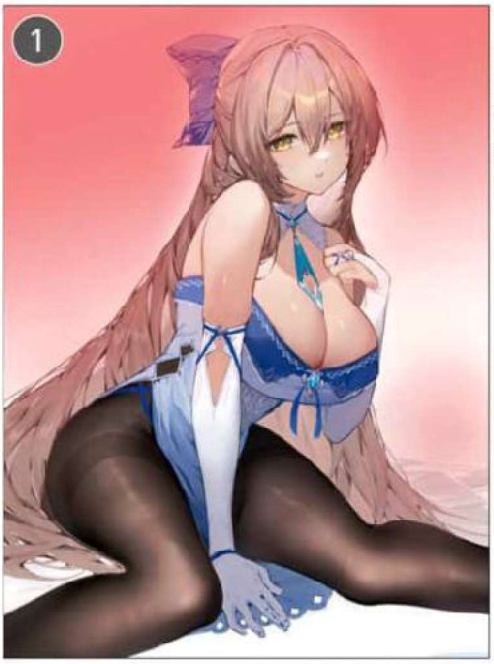


Aplicar brillo con una brocha fina.

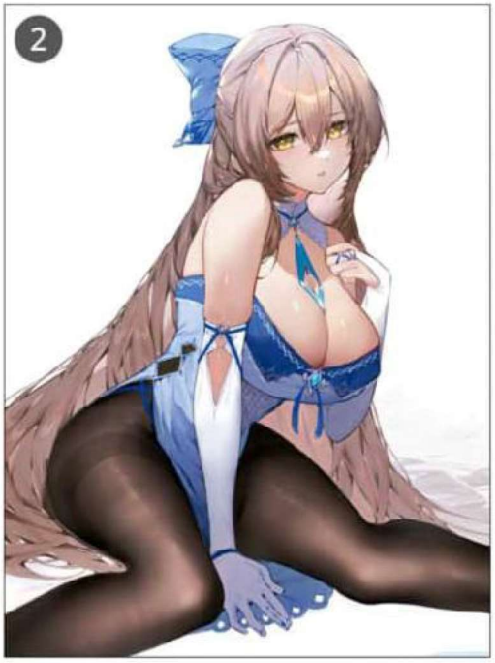


Agrega un poco de color brillante donde el cabello se cruza para crear una sensación de frente y espalda.

8 Finalizar/proceso



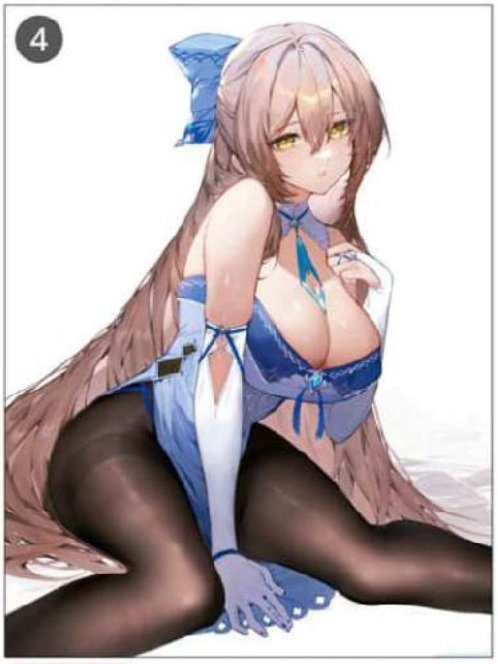
Agrega un color brillante a la parte roja usando una pantalla para mezclarla con el fondo. Esta vez agregué azul claro con una opacidad del 23%.

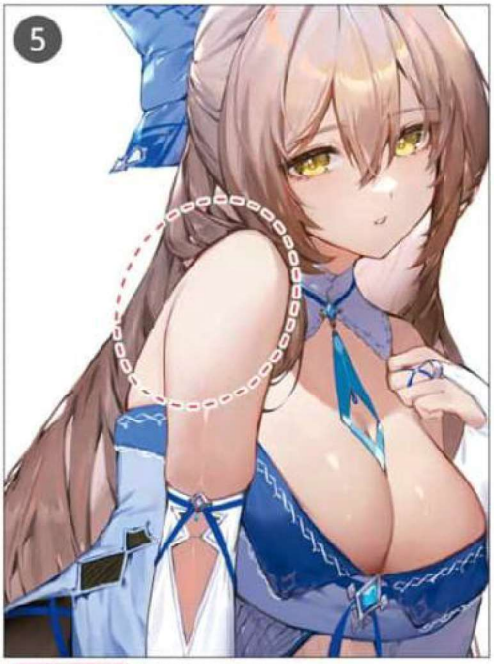


Ajuste el contraste usando la curva de tono.
Cambia el color haciendo que el azul tenga forma de S.

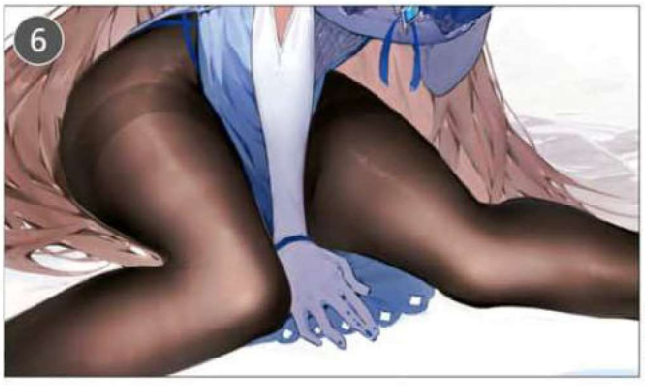
La cara estaba oscura, así que usé una capa superpuesta para iluminarla.

Cambiar a superposición

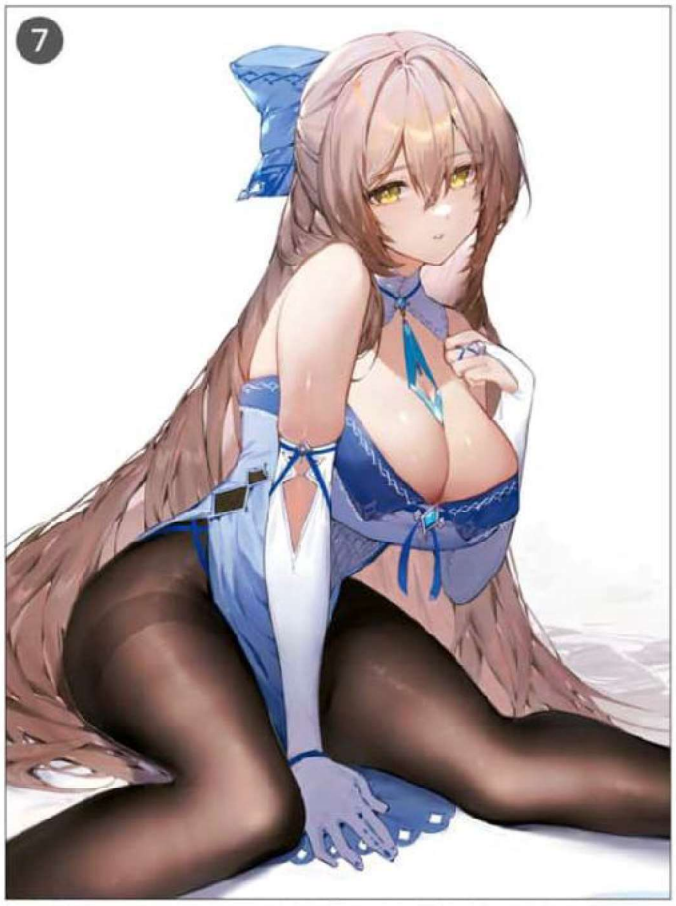


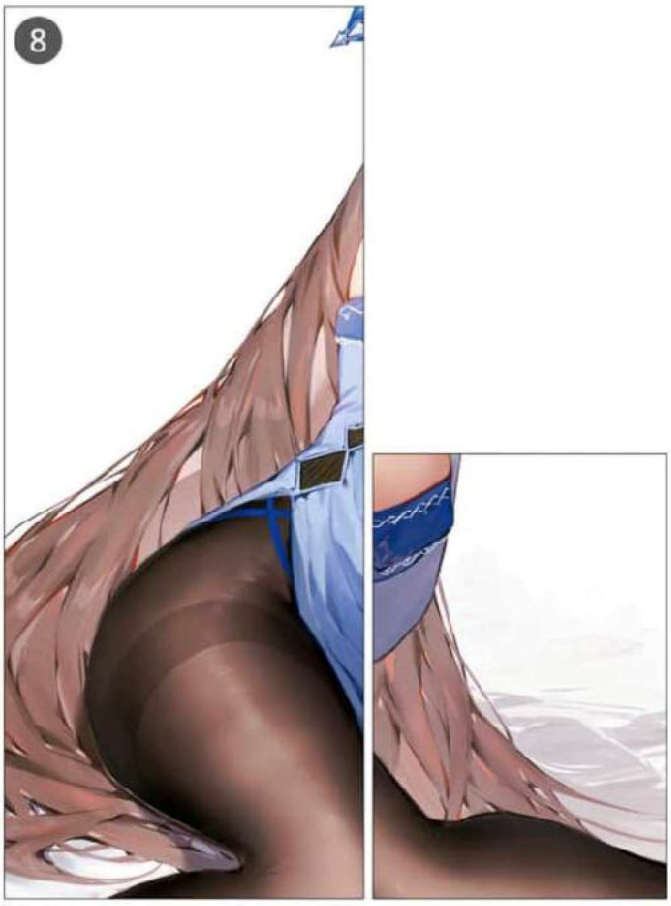


Crea una capa superpuesta para agregar dimensión a los lados del cabello. Usa luz intensa para hacer que la piel brille. Adjuntar.

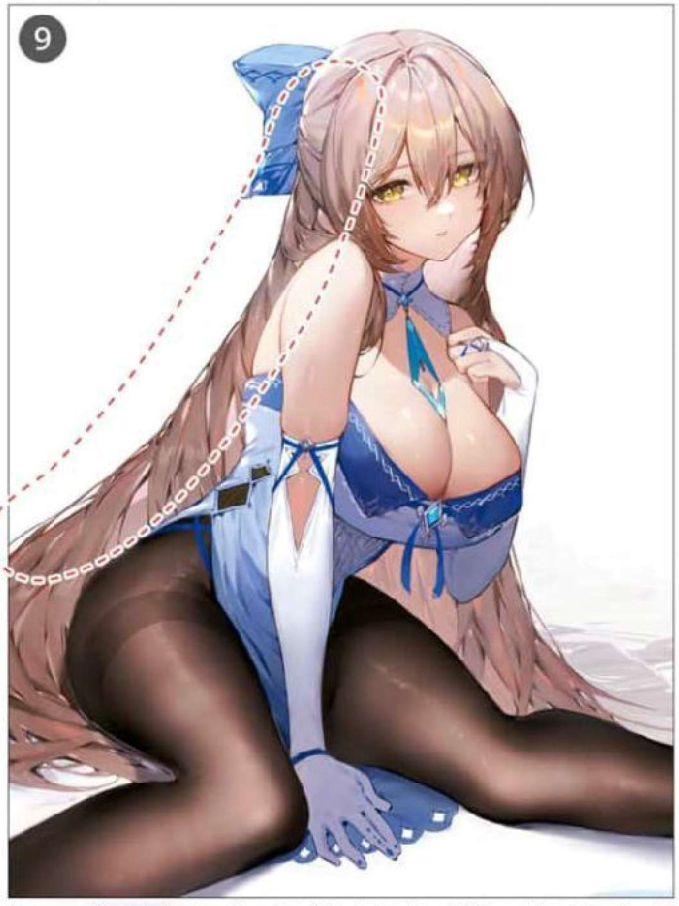


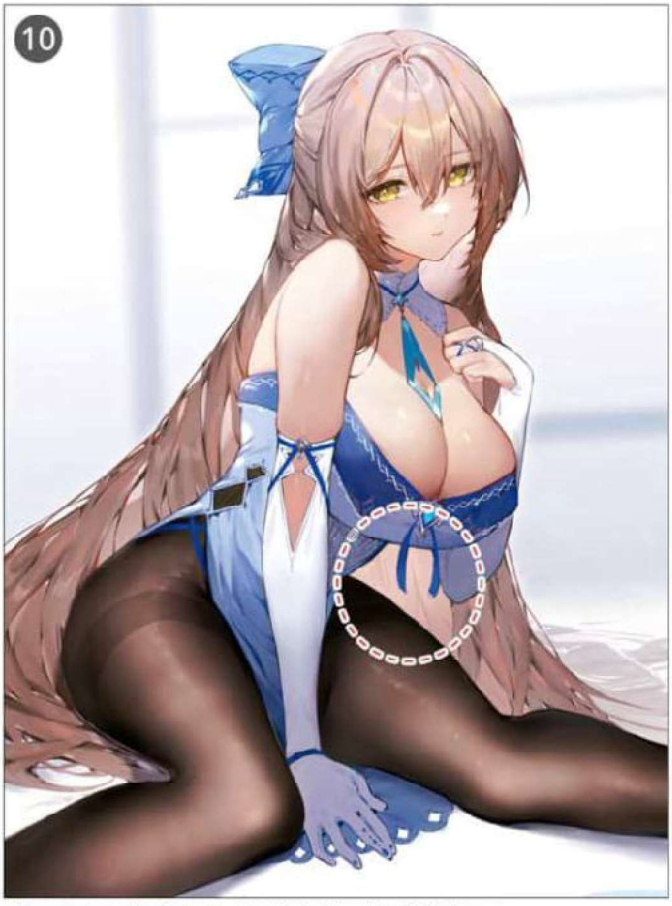
Añade vitalidad a las medias con una capa superpuesta.





La parte superior de la cabeza era demasiado blanca, así que cambiaré el color. Agrega algunas sombras caídas de la persona en el piso. Agrega un poco de color al cabello aquí y allá. Hizo.





Agregue reflejos a los bordes utilizando emisión de luz aditiva. Dibuja un triángulo aquí también y deja que se vea el pelo de atrás de un lado. Complete dibujando un fondo simple. está borroso.

8Ichibi 8 Maestro

entrevista especial

• ¿Qué fetiche tienes?

¡Mi mayor fetiche es la textura de mi piel! ¡También tengo un fetiche por la forma en que fluye mi cabello!

• ¿Cuáles son los puntos a los que prestas atención al dibujar las partes "fetichistas" que quieres resaltar?

La piel se pinta una y otra vez con un pincel fino y suave para crear textura.

•¡Por favor cuéntame una pequeña técnica al pintar!

Si dibujas solo con un pincel vago, la impresión será borrosa, por lo que si agregas puntos y líneas aquí y allá como si estuvieras agregando tinta, ¡se verá más detallado con menos esfuerzo!

• ¿Tiene algún material?

Hoy en día es principalmente Pinterest. Si desea buscar con más detalle, busque directamente en Internet. Luego uso PureRef para alinear las imágenes recopiladas y mostrarlas junto al lienzo mientras dibujo.

•¿Por qué crees que tienes un fetiche?

Realmente me gustan las animaciones finales de "Mawaru Penguindrum" y "Darling in the Franxx". Me sentí muy atraída por las hermosas pinturas que me daban el aroma de una chica real.

• ¡Mensaje a tus lectores y fans!

Creo que disfrutar del dibujo es un atajo para mejorar, así que busca un fetiche que puedas decir "¡Me gusta más!" y llénalo con lo que te guste. ¡Estoy seguro de que encontrarás un compañero que será feliz!

Información del ilustrador

•8Ichibi 8

Normalmente dibujo chicas, pero a veces dibujo chicos.

Twitter: https://twitter.com/8ichibi8
pixiv: https://www.pixiv.net/users/62325421

personal

editar Kazuo Niisato (Hobby Japón)
Yuka Okimoto (Hobby Japón)

diseño de portada funedasuzu

Diseño de carrocería/DTP Yohei Okimoto

Cooperación autoedición Kaori Suzuki

Nikukan Picture

¡Dibuja personajes carnosos realistas!

Nu Mujer local aquí

Enciclopedia fetichista para colorear edición para niñas

Primera edición publicada el 28 de febrero de 2022.

Editor Daisuke Matsushita

Editor Hobby Japón Co., Ltd.
2-15-8 Yoyogi, Shibuya-ku, Tokio 151-0053
Teléfono: 03-5354-7403 (editar)
03-5304-9112 (Ventas)

imprenta Shinano Printing Co., Ltd.

En caso de páginas incorrectas o faltantes (páginas en orden incorrecto o páginas faltantes), envíelas a nuestro Departamento de Ventas Editoriales, especificando el nombre de la tienda donde compró el libro. Reemplazaremos el artículo a nuestro costo. Sin embargo, no podemos cambiar artículos comprados en librerías usadas.

Según la ley de derechos de autor, no está permitido solicitar a un tercero, como una agencia, que escanee este libro, ni siquiera para uso personal o doméstico.

Reproducción/duplicación no autorizada

© HOBBY JAPÓN

Impreso en Japón

ISBN978-4-7986-2750-2 C2371

9784798627502

1922371021004

ISBN978-4-7986-2750-2

C2371

Diccionario

de

fetiches de pintura